Warhammer
Le Jeu de Rôle

Le Seigneur Liche



Bibliothèque Interdite

SAUREZ-VOUS RÉSISTER À LA TENTATION ?

Au-delà des frontières de la civilisation de l'Empire, bien loin de l'existence misérable des paysans bretonniens et des subterfuges et traîtrises de la Tilée, s'étend un territoire morcelé, une contrée où le moindre manant peut devenir roi en un jour pour connaître une mort ignoble le lendemain. Ces territoires, appelés les Frontalières, les Principautés Frontalières ou les Royaumes Renégats, ont toujours été le théâtre d'innombrables batailles, guerres, conquêtes et défaites. La plupart des habitants des Principautés s'accommodent de la situation mais, tout juste émergée d'un très long sommeil, une nouvelle menace s'agite dans l'ombre, éveillant autour d'elle des horreurs inimaginables. Il s'agit d'un Roi des Tombes, un seigneur liche d'une puissance défiant l'imagination ; même s'il est encore confiné à l'intérieur de son tombeau, il parvient à manipuler les princes de la région et à les influencer en s'insinuant dans leurs rêves et leurs cauchemars. Et ce n'est plus qu'une question de temps, à présent, avant que le Scarabée de la Mort ne commence à entamer la reconquête de ses terres.

Le Seigneur Liche est à la fois un livre de référence et le scénario d'une aventure située dans les territoires tumultueux des Principautés Frontalières ; dans les pages de ce volume, vous trouverez :

• Une région des Principautés Frontalières complètement détaillée, avec la description de ses princes et de tous les dangers que l'on peut y rencontrer.

• Une foule d'idées d'aventures, pour vous donner la possibilité d'utiliser cette région dans un scénario autonome ou pour en faire la base d'une grande campagne.

• De précieuses informations sur l'ancien empire de Nehekhara, ainsi que des révélations sur ses conquêtes dans le Vieux Monde.

• Le tombeau du Seigneur Liche, dépeint avec un luxe de détails, empli de suffisamment d'horreurs, de pièges et de traquenards pour mettre à l'épreuve les héros les plus accomplis.

• Le portrait du Seigneur Liche lui-même, suivi de suggestions d'intrigues destinées à élargir vos aventures au-delà du contenu de ce livre.

• De nouvelles malédictions, telles que la redoutable Malédictions des Mille Plaies.

• Des règles étendues pour le bon usage des pièges, accompagnées de plus d'une dizaine d'exemples.

• De nouvelles maladies, parmi lesquelles la terrifiante dévorante.

• Et enfin, un complément au bestiaire, avec les profils des gardiens des tombes, des ushabti, des gardiens runiques et du terrifiant incarcéré.

Le Seigneur Liche est une véritable mine d'informations ; un ouvrage qui dépasse le cadre d'un simple scénario ou supplément relatif à une région. Il s'agit d'un guide de référence sur les tombeaux du Vieux Monde et il décrit l'un des plus dangereux qui se puisse voir. Vos héros seront-ils assez rusés, assez coriaces et assez braves pour affronter les dangers de ce sépulcre ? Vous le saurez en répondant à l'appel du *Seigneur Liche*.

L'AVENTURE VOUS ATTEND !

LE SEIGNEUR LICHE EST UN SUPPLÉMENT D'AVENTURE DANS LES PRINCIPAUTÉS FRONTALIÈRES POUR WARHAMMER, LE JEU DE RÔLE.

WARHAMMER SUR LE WEB : WWW.WARHAMMERJDR.FR ; EN ANGLAIS : WWW.BLACKINDUSTRIES.COM

Prix public : 34,50 €

9 782915 989533

WARHAMMER LE JEU DE RÔLE

LE SEIGNEUR LICHE

Une aventure dans les Principautés Frontalières

~ Version Originale ~

Conception et rédaction : *Aaron Rosenberg*

Développement : *Robert J. Schwalb* **Édition :** *Kara Hamilton*
Matériel additionnel : *Owen Barnes, Mac Dara, Kate Flack, Brian Kirby, Rick Priestley, Robert J. Schalb & William Simoni*
Direction et conception artistique : *Hal Mangold*
Illustrations intérieures : *Alex Boyd, Mike Franchina, Carl Frank, Mark Gibbons, Des Hanley, Phillip Hillicker, Quiton Hoover, Ralph Horsley, Andy Law, Pat Loboyko, Michael Phillippi, Eric Polak, Scott Purdy, Rick Sardinha, Adrian Smith, Christophe Swal, Chris Trevas, Brad Williams & Sam Wood*
Couverture : *Paul Dainton & Darius Hinks* **Cartographie :** *Andy Law*
Responsable Warhammer, le jeu de rôle : *Kate Flack*
Responsable du développement : *Owen Barnes*
Directeur de Black Industries : *Marc Gascoigne*

~ Version Française ~

Directeur de publication : *Mathieu Saintout*
Traduction : *Nathalie Huet, Dominique Lacrouts & Sandy Julien pour Kaneda*
Réécriture : *Jérôme Vessière pour Kaneda*
Cartographie : *Cédric Baer*

Une publication Bibliothèque Interdite sous licence Black Industries
Première édition française, Juin 2007.
Imprimé en Italie par Eurografica S.p.A.

BL Publishing
Games Workshop. Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS, UK

Bibliothèque Interdite
55 rue Sainte Anne
75002 Paris, France
SARL au capital de 8 000 €
RCS Paris B 478 971 963

ISBN 13 : 978-2-9-1598953-3

Site de Warhammer, le jeu de rôle : www.warhammerjdr.fr

Site de Bibliothèque Interdite : www.bibliothequeinterdite.fr

Site de Black Industries : www.blackindustries.com

Site de Green Ronin : www.greenronin.com

— Table des matières —

Journal intime, 41e jour

Voilà plus d'une semaine que j'ai pénétré dans ces maudites montagnes. Dans cet intervalle de temps, je me suis fait attaquer trois fois, on m'a volé deux fois, on m'a proposé à quatre reprises de s'associer avec moi et, en deux occasions, des soldats ont fait mine de ne pas me voir. J'ai également dû me cacher six fois de bandes de pillards, humains et inhumains, et je me suis enfui en plus d'occasions que je ne saurais le dire pour ne pas tomber aux mains de toutes sortes d'individus qui auraient pu me causer du tort. Pas une seule fois n'ai-je rencontré une personne qui m'ait offert ne fût-ce qu'un sourire et un mot aimable sans avoir une arrière-pensée. Ici, chacun poursuit ses propres objectifs et pour les mener à bien, personne n'hésite à mentir, à tricher ou voler, à vous flagorner et à vous cajoler pour finir par vous assassiner.

Comment ces gens peuvent-ils vivre de cette manière?

Dans les moments où je n'étais pas occupé à échapper à toutes sortes d'individus, j'ai trouvé cette contrée plutôt désolée, mais pas complètement désagréable. On y voit des sommets austères, dépouillés de toute végétation et de toutes terres cultivables par le vent qui y souffle sans relâche, mais la roche est un bon granit aux arêtes acérées, bien solide et bien dense. En général, le ciel est clair, d'un bleu intense où l'on ne voit passer que le soleil et je transpirerais à grosses gouttes dans mes cuirs s'il n'y avait ce vent vivifiant. Les chemins sont bons, les falaises et les corniches solides et on trouve quantité de petits renfoncements bien commodes pour y allumer un feu le soir, lorsqu'il devient nécessaire de se chauffer pour chasser le froid qui s'installe lorsque le soleil tombe derrière l'horizon. Un homme pourrait vivre heureux ici, à arpenter ces montagnes en s'emplissant les yeux de la beauté de ces rudes paysages et des vastes panoramas qui s'étendent au-delà.

Mais je ne suis pas venu ici pour m'émerveiller devant le point de vue ni pour me couper du monde. Je suis à la recherche d'un trésor et ma satisfaction ou ma déception ne pourront se mesurer qu'à l'aune de mon succès dans ce domaine.

Et pour le moment, je suis extrêmement déçu.

Je n'ai pas vu le moindre signe d'une construction depuis que j'ai passé le col. Pas de ruines ni de pierres taillées, aucun vestige de porte, de muraille ou de toit. Au-delà du col lui-même, je n'ai trouvé aucun signe permettant de supposer que des gens aient pu arpenter ces montagnes autrefois.

Pourtant, il est là! Je le sais!

Mon informateur m'a affirmé que le tombeau se trouvait quelque part dans ces montagnes. C'est la raison pour laquelle il n'a jamais été pillé, m'a-t-il dit, parce qu'il est situé si haut, hors de portée des griffes de la plupart des voleurs qui labourent les Principautés de long en large pour éventrer les cryptes et les tumulus de moindre importance. Les tombeaux les plus prestigieux, en revanche, sont installés ici, bien abrités au cœur de ces pics escarpés, afin que leurs occupants puissent reposer en paix pour l'éternité.

Eh bien, j'ai la ferme intention de les déranger...

Journal intime, 50e jour

En me réveillant ce matin, j'étais bien décidé à renoncer. Après plus de deux semaines passées ici, à crapahuter de pic en pic comme une chèvre imbécile, je n'avais rien découvert de plus précieux que quelques blocs de granit. Mon informateur devait se tromper ou peut-être m'avait-il délibérément menti. J'étais venu ici en pure perte, dilapidant mon temps et ma fortune pour rien. Ne voulant pas m'obstiner dans mon erreur, j'avais décidé de rebrousser chemin vers le col et de redescendre vers ce que les autochtones de ces régions ont le culot de dénommer civilisation. De là, je pouvais remonter le fleuve en bateau et abandonner une bonne fois pour toutes ces territoires désolés.

Voilà donc quelles étaient mes intentions. Mais les plans se déroulent rarement comme prévu et, bien souvent, c'est pour le mieux.

J'étais donc en train d'escalader une montagne de plus, à la recherche d'un point de vue d'où je puisse repérer le col afin de m'orienter; c'est alors que j'ai aperçu quelque chose d'autre. Un éclat blanc mat, presque aveuglant dans l'éblouissante lumière du soleil levant, bien visible contre le granit noir. Qu'est-ce que ça peut bien être? me suis-je demandé. Ignorant toute prudence, car je suis devenu quasiment téméraire devant le danger après l'avoir si souvent échappé belle dans cette région, je suis descendu en hâte de mon promontoire et me suis faufilé aussi vite que possible le long d'une corniche en surplomb.

Dix minutes plus tard, je me penchais sur une minuscule vallée, à peine plus qu'une crevasse, à vrai dire. Je fus bien content de ne pas avoir cédé à ma première impulsion en me précipitant tête baissée à l'intérieur sans chercher d'abord à voir ce qui pouvait m'y attendre.

Ce que je vis me fit cailler le sang et me pétrifia sur place. Mes membres s'engourdirent, mon souffle devint brûlant et je sentis la sueur me jaillir du front et couler à grosses gouttes dans mes yeux écarquillés. J'aurais hurlé si ma langue ne s'était changée en pierre et si ma bouche ne s'était emplie de poussière.

Au-dessous de moi, il y avait des hommes.

Ou, plus exactement, des êtres qui avaient été des hommes autrefois.

Ils n'étaient plus que des ossements, désormais, retenus ensemble et doués de mouvement par quelque artifice ésotérique. Ce que j'avais vu de mon perchoir, c'était le reflet du soleil sur l'un de ces os depuis longtemps dépouillés de toute chair. C'étaient des squelettes et pourtant ils vagabondaient... non, ils marchaient en formation ainsi que j'avais vu des soldats le faire, trop récemment pour mon goût.

Chacun d'eux portait des armes: des épées et des lances, dont les lames menaçantes me parurent dotées d'un tranchant impeccablement affûté. Plusieurs portaient également des casques, des plastrons, des brassards et même des grèves attachées à leurs tibias. C'était comme si l'on avait arraché toute leur chair aux soldats d'une patrouille sans qu'ils s'en rendent compte et qu'ils aient continué à marcher ainsi, sans s'apercevoir de leur propre trépas.

J'aurais détalé à toutes jambes si je l'avais pu. J'aurais reculé jusqu'à la paroi de la corniche pour me cacher à la vue de tous et j'aurais fui cette vision d'horreur, n'importe où pourvu que ce soit loin de cet endroit. Je sentis vaciller ma raison, mais j'étais incapable de quitter des yeux ces créatures, ces parodies d'êtres vivants. J'étais figé par la terreur et je ne parvenais pas à me détourner.

Pour cela, j'en resterai éternellement reconnaissant aux dieux.

Car, en les observant, j'ai remarqué une chose qui m'avait échappé dans la panique des premiers instants. Leurs armes et leurs armures portaient des symboles que j'avais déjà vus auparavant. Leur allure, les matériaux utilisés, la forme des boucles qui retenaient leurs grèves, leurs brassards et leurs plastrons... tout cela m'était familier. Je les avais déjà observés sur des tableaux et des parchemins.

Leur équipement était celui des soldats nehekharéens.

Et si ces monstruosités étaient des Nehekharéens, cela ne pouvait signifier qu'une seule chose.

Le tombeau n'était pas loin...

INTRODUCTION

Il y a bien longtemps, des siècles avant que Sigmar brandisse son marteau sur le champ de bataille, s'étendait l'Empire nehekharéen. Cette puissante nation conquérait toutes les terres que foulaient ses légions, et ses bannières de guerre flottaient aux vents de tout le Vieux Monde. Prestigieux généraux et seigneurs de guerre arpentaient le continent, s'appropriant des contrées entières sous le titre de roi. Ces seigneurs rendaient tous hommage à un seul suzerain, qui n'était autre que le roi de l'antique Khemri. Mais dans leurs territoires respectifs, ils régnaient en maîtres absolus.

Puis, ce fut la chute de l'empire. Le nécromant Nagash trahit son frère et suzerain, dans son projet de s'arroger le pouvoir. Nehekhara fut balayé par la guerre, qui ravagea le pays et décima la population. Nagash dut se tourner vers son dernier recours pour résister à l'ensemble des autres rois ; puiser dans ses pouvoirs impies pour invoquer les morts, animer les cadavres pour constituer une gigantesque armée de morts-vivants. Malgré cette puissance considérable, Nagash fut vaincu, mais il échappa aux rois et eut la vie sauve, sa soif de vengeance plus dévorante que jamais. Des années plus tard, il étancha ce désir en empoisonnant le grand fleuve Vitae et en privant la moindre parcelle de terre de toute vie. Khemri fut entièrement anéanti. Les rois, si loin de leur terre d'origine, en furent définitivement séparés et nombreux furent ceux qui perdirent le pouvoir. L'empire de Khemri s'écroula et tomba dans l'oubli.



Mais il reste encore des vestiges de cette grande nation. En de nombreux endroits, comme dans les Principautés Frontalières (que l'on qualifie aussi de Frontalières), des indices de cette culture ont survécu, de même que des récits concernant les anciens maîtres de ces terres. Et il persiste aussi des ruines, des vestiges de temples, de palais et d'autres somptueuses bâtisses édifiés par les Nehekharéens et leurs rois.

De toutes ces structures, les mausolées faisaient partie des plus majestueuses. Les Nehekharéens révéraient la mort, qui était pour eux l'ultime voyage, et ils rendaient hommage à leurs défunts en érigeant de magnifiques tombeaux, remplis de biens, de richesses et même de serviteurs. Certaines de ces cryptes ont survécu jusqu'à aujourd'hui, à l'insu de tous et donc vierges de toute profanation.

Mais certaines ont été vandalisées d'une autre manière. Elles ont été souillées de l'intérieur, leurs occupants étant corrompus par la malédiction de Nagash. Ces grands souverains d'autrefois sont sortis de leur sommeil éternel, tels des morts-vivants, et ne sont plus que des simulacres pervertis de ce qu'ils furent, dénués de remords et de compassion. Seules une soif de puissance et une haine des vivants les animent désormais, ainsi qu'un désir de vengeance.

Ce sont *les* morts-vivants. Et les plus redoutables d'entre eux sont les Rois des Tombes, dont le plus prestigieux est peut-être Karitamen, un grand seigneur de guerre autrefois, qui est aujourd'hui une puissante liche. Sa crypte est scellée depuis sa mort, mais il y réside encore, patientant, fomentant et observant, tout en bouillant de rancune.

Gare au Seigneur Liche!

Le *Seigneur Liche* est un supplément qui entraîne les personnages joueurs dans une intrigue périlleuse où sévissent le Chaos, les meurtres, les troubles, la corruption et, plus que tout, un antique Roi des Tombes qui prépare son retour glorieux à la tête de son royaume d'antan. À ces fins, le Seigneur Liche influence les terres environnantes, jouant avec les cauchemars et les songes des princes qui se sont approprié ses terres.

Les personnages, qui s'approchent de la fin de leur seconde carrière ou entament juste leur troisième, peuvent aussi bien être entraînés par hasard dans l'histoire, qu'être attirés par leurs songes ou directement engagés. Quoi qu'il en soit, la crypte de Karitamen les attend. Cet énorme complexe regorgeant de pièges retors, de monstres immondes et de terribles malédictions recèle également un trésor fabuleux. La suite des événements dépend des joueurs, mais quels que soient leurs actes, l'histoire sera terrible et passionnante à la fois.



~ CHAPITRE I ~ LE PASSÉ

Avant de comprendre les motivations d'un individu, on doit se pencher sur son passé. Cela reste vrai pour les morts-vivants, car leurs antécédents nous renseignent sur leur présent. C'est encore plus criant dans le cas des Rois des Tombes, car ils ont conservé leur mémoire et leur esprit, et parfois bien des comportements et des ambitions de leur vivant.

Le Seigneur Liche ne fait pas exception à cette règle. Ce qu'il est et ce qu'il fait aujourd'hui est directement influencé par sa précédente vie, et les expériences qui l'ont alors façonné régissent encore ses actes.

Origines

L'homme dont est issu le Seigneur Liche s'appelait Karitamen. Son père était cousin de la famille royale de Khemri, ce qui ne lui conférait aucun statut privilégié, ni finances ou terres, mais lui donnait droit à une éducation, une formation et un traitement dignes d'un jeune noble.

Karitamen n'était pas stupide, mais il n'était pas particulièrement brillant. Il n'aimait pas lire et encore moins écrire. Son écriture devint d'ailleurs à ce point illisible, par manque de pratique, qu'elle n'était qu'un vague gribouillis. Ses manières étaient suffisantes pour se tenir dignement en urbaine compagnie, mais il préférait largement la virilité et le comportement agressif des guerriers et des prolétaires. Karitamen excellait cependant dans un domaine : la tactique militaire. Il démontra un don précoce et intuitif de stratège, qu'il affûta rapidement, se découvrant une passion pour la compétition et une soif de victoire qui allaient déterminer le cours de sa vie.

Très jeune, Karitamen se montra également bien plus doué dans les domaines physiques qu'intellectuels. Agile, robuste et doté d'un œil perçant, il maîtrisait à merveille toutes les activités physiques qu'on lui enseignait, jusqu'à devenir excellent à la course, la nage et la lutte.

Quand il fut assez âgé, ses maîtres lui confièrent une épée courte et entamèrent sa formation à l'art du combat. Il apprenait vite et fut capable en quelques semaines de dominer des élèves qui avaient plusieurs années d'enseignement de plus que lui. Au bout d'un an de formation, Karitamen était également en mesure de vaincre la plupart de ses professeurs. Il avait alors atteint sa taille adulte et rejoignit l'armée nehekharéenne. Étant noble, il put choisir entre diverses affectations, notamment quelques postes d'officier subalterne à Khemri même ou à proximité. Mais Karitamen était jeune et plein d'entrain, et il voulait perfectionner son art sur le champ de bataille. Il voulait également échapper à ses parents si protecteurs et bien intentionnés, ainsi qu'à l'épée à double tranchant que représentait sa lignée. Voilà pourquoi il se porta volontaire pour une mission dans les Frontalières, ce territoire sauvage que les Nehekharéens rêvaient encore de conquérir.

Prouesses

Karitamen se présenta dans les Frontalières comme un jeune soldat parfaitement inexpérimenté, investi de pouvoirs de commandement mineurs qu'il n'était cependant pas prêt à accepter sans les avoir mérités. Il fut attaqué par une bande d'orques avec les autres recrues avant d'atteindre le reste des forces nehekharéennes. Une lance projetée d'une main adroite vint tuer le vétéran qui les accompagnait, juste avant que les assaillants ne soient à portée d'épée.

La plupart des bleus moururent dès leur première bataille, incapables de maîtriser la vague de peur qui les paralysa durant la charge des peaux-vertes, qui hurlaient, juraient et écumaient dans leur rage. Karitamen se figea comme ses compagnons, mais il sortit de sa torpeur juste au moment où l'un des orques de tête arriva à son niveau en brandissant sa hache. D'un bond, il évita la mort de justesse, la hache entaillant son poitrail pour ne laisser qu'un fin sillon. Puis, ses mains s'activèrent. Sa lame se dressa et écarta la hache et les pattes de l'ennemi, avant de jaillir pour en trancher la gorge. D'autres

orques vinrent remplacer ce premier adversaire, mais Karitamen était prêt, son arme fermement tenue, sa posture et son souffle parfaitement sereins. Seul, il tua plus d'une douzaine d'orques avant qu'une poignée de ses camarades retrouvent leur arme et leur courage pour le rejoindre et repousser l'assaillant.

Des cinq cents recrues, il ne se présenta devant les lignes à l'avant de l'armée que cent vétérans balafrés. Karitamen était indiscutablement leur chef. Il acceptait désormais pleinement ce statut, convaincu d'avoir démontré sa valeur, et ne demanda qu'une chose : que ces soldats soient également placés sous ses ordres. Les supérieurs de Karitamen se penchèrent sur sa requête et décidèrent de l'honorer, ainsi que sa bravoure, en posant directement la question aux recrues. Chacun des quatre-vingt-dix-neuf autres soldats eut donc la possibilité de servir sous les ordres de Karitamen. Tous acceptèrent. Ces hommes, que cette première bataille avait liés, formèrent le noyau dur des forces de Karitamen, des soldats d'une loyauté féroce envers leur chef, prêts à le suivre où qu'il aille.

Au fil de la guerre, Karitamen démontra constamment son talent tactique et martial. À sa vue, de nombreux sauvages tremblaient dans leurs bottes et les orques terrorisés prononçaient des sons inarticulés, tandis que chez les soldats nehekharéens, commençait à poindre la rumeur selon laquelle la réussite de Karitamen ne tenait pas qu'à ses dons et à sa force. Les hommes décelaient quelque magie là-dessous. Ils disaient qu'il pouvait tuer d'un regard, que sa seule présence pouvait entraîner la mort. Quelqu'un prononça un jour le surnom de Scarabée de la Mort, celui dont le contact déterminait à leur insu quels ennemis étaient déjà morts, et le nom s'imposa. Très vite, Karitamen le Scarabée de la Mort fut nommé à la tête de sa propre unité, puis de ses troupes et enfin de sa division. Amenemhetum le Grand souhaitait conquérir toutes les Frontalières entre les montagnes et le golfe Noir et ce fut probablement Karitamen qui joua le rôle le plus important pour servir ce dessein.

Ce fut au cours de cette période que Karitamen rencontra un jeune prêtre du nom de Tetrahon. Bien que la nécromancie ne fût pas vue d'un bon œil à Khemri, elle n'était pas interdite et Tetrahon pratiquait ouvertement le sombre art, sans troquer la révérence caractéristique de sa fonction. La fascination de Karitamen était grande ; voilà une arme qu'il ne connaissait pas, un moyen de dominer autrui et d'acquérir force et pouvoir sans recourir aux armes. Il demanda à Tetrahon de lui enseigner son art. En retour, Karitamen offrait au svelte prêtre de le protéger et de le couvrir de richesses et de prestige. Une alliance en naquit, la magie et les sages conseils de Tetrahon perfectionnant le sens tactique et les prouesses physiques de Karitamen, déjà considérables. Le Scarabée de la Mort devint donc encore plus puissant et joua un rôle crucial dans l'élimination des dernières bandes de barbares et d'orques, avant de nettoyer le pays pour laisser place au règne nehekharéen.

Règne

Amenemhetum était satisfait du service de son jeune chef de guerre, à qui il octroya la souveraineté sur la moitié occidentale des terres conquises. Ce pays devint donc le propre royaume du Scarabée de la Mort, sa cité-état, sous le règne impérial d'Amenemhetum, qui honorait à son tour Khemri.

Karitamen se réjouissait de sa bonne fortune. Il n'avait jamais rêvé d'un tel statut, d'une telle richesse ou d'un tel pouvoir. Au mieux avait-il espéré devenir un guerrier respecté et peut-être un officier de haut grade. Mais au lieu de cela, il était devenu roi. Ses parents étaient morts des années plus tôt, victimes de l'une des nombreuses épidémies qui ravageaient Khemri de temps à autre, mais il avait brûlé des offrandes pour leurs esprits et espérait susciter leur fierté dans l'au-delà par ce qu'il avait réalisé. Il n'était plus un lointain cousin de la famille royale, mais la royauté à lui seul !

Il n'avait guère plus oublié ses engagements envers Tetrahon. Karitamen avait nommé le prêtre conseiller principal du roi et, ensemble, ils passèrent de la conquête des terres à leur gestion. Bien que le manque de bataille le chagrinât, Karitamen se montra fasciné



NEHEKHARA, LA LÉGENDE ET LA RÉALITÉ

L'Empire nehekharéen était probablement l'autorité la plus puissante qu'ait jamais connue le globe, rivalisant avec la Tempête du Chaos, et la surpassant peut-être, en termes d'effectifs et d'efficacité militaire. Mais les Nehekharéens vivaient des siècles plus tôt, et leur apogée remonte à plusieurs millénaires. Grâce à Nagash, leur chute fut brutale et totale. Nehekhara n'est désormais plus qu'une désolation, dénuée de toute vie. La dynastie des rois n'est plus, de même que les diverses lignées aristocratiques. Même dans les royaumes périphériques, comme celui d'Amenemhetum le Grand, il ne reste guère plus grand-chose pour attester de l'existence de ce peuple, sans parler de son règne.

Voilà pourquoi peu de gens ont entendu parler du puissant Empire nehekharéen. Et parmi ceux qui connaissent le nom, beaucoup n'y voient qu'une légende. On raconte parfois des histoires des anciens prêtres-rois pour coucher les enfants ou autour d'une table de taverne, entre vieux de la vieille. Et encore, on y nomme rarement les protagonistes et on parle simplement d'un grand empire de guerriers et de prêtres qui a succombé à la magie noire.

Les archéologues, les chasseurs de reliques et les pilleurs de tombes, dont certains diront qu'il s'agit de plusieurs appellations et niveaux de clientèles pour une même profession, en savent bien entendu un peu plus. Ils ont étudié Nehekhara, l'une des nations les plus riches de l'histoire, et ont vu des croquis de leurs bâtiments fabuleux. Ceux qui sont inscrits dans l'une des universités impériales suivent des cours sur ce pays, bien que le savoir professoral soit davantage guidé par les conjectures que par les faits. En effet, chez les savants et les spécialistes de l'antiquité, Nehekhara tient davantage du fantasme que de l'observation.

Le mythe veut qu'il existe encore de nombreux bâtiments à Nehekhara, que l'on appelle désormais la Terre des Morts, mais personne ne s'est aventuré assez loin dans ce vaste désert pour confirmer cette version. Il existe en effet des ruines, notamment dans les anciens territoires nehekharéens comme les Frontalières, mais la plupart ont été ravagées par le temps et pillées par ceux qui n'ont que faire de la culture. Les quelques tombes qui ont été découvertes sont aujourd'hui dépouillées de tout objet de valeur. Même les tableaux et les sculptures ont été arrachés des murs. Les pilleurs de tombes n'ont souvent pas pris le soin de refermer les portes après leur passage, si bien que ces cryptes sont restées en proie aux éléments pendant des décennies, voire des siècles. Le vent et la pluie se sont donc chargés de récurer ce qui pouvait rester.

Ainsi, un bâtiment nehekharéen en bon état serait une trouvaille extraordinaire, aussi bien pour un mercanti que pour un savant. Ce serait également un excellent moyen de prouver au reste du monde que cet empire a bel et bien existé, au-delà de l'imagination de vieillards séniles et d'érudits en mal d'activité.

par le défi que constituait l'administration d'une nation, aussi petite fût-elle. Il étudia l'art de la politique, tel qu'il était à l'époque, et lut tous les écrits qu'il pouvait trouver sur les chefs d'État et les règnes. Il était à l'écoute de Tetrahon, certes, mais aussi de plusieurs officiers et même de quelques roturiers, déterminé à voir les événements et les problèmes sous tous les angles. La stratégie se montra aussi utile pour planifier le commerce et les récoltes que sur le champ de bataille, et le royaume de Karitamen prospéra. Ses gens étaient bien nourris et en bonne santé, et de petits bourgs apparurent çà et là à travers le pays. Au fil de la croissance économique et démographique, la réputation de chef de Karitamen ne faisait qu'embellir, et ses sujets s'estimaient heureux d'être sous l'égide d'un roi aussi noble, puissant et protecteur.

Malheureusement, une telle prospérité n'était pas faite pour durer. Même le meilleur des souverains ne pouvait lutter contre les ravages du destin et les royaumes opulents finissent toujours par attirer l'attention des charognards de tout type, notamment humains. Les moissons déclinèrent, la population s'effondra, la maladie fit rage et Karitamen ne pouvait rien pour empêcher ces fléaux. Puis, les pillards se présentèrent, déterminés à dépouiller le pays de ses ressources. C'était au moins là une menace qu'il comprenait et contre laquelle il pouvait se battre. Le Scarabée de la Mort prit une nouvelle fois les armes, cette fois pour protéger ses terres et son peuple.

Malgré son triomphe contre l'assaillant, Karitamen comprit qu'il finirait par succomber à l'âge et l'infirmité, qu'il allait quitter cette vie pour la suivante et laisserait donc ses gens sans roi. Il n'avait engendré aucun enfant ayant survécu jusqu'à l'âge adulte et ne faisait confiance à aucun de ses conseillers ou des nobles de son entourage pour diriger la nation à sa place. Il s'entretint avec Tetrahon et conclut que seule la vie éternelle pouvait résoudre le problème. En tant que roi de Nehekhara, Karitamen était membre des Cultes Mortuaires, une organisation de rois ayant choisi de faire préserver leur corps dans la mort pour qu'il puisse être un jour réanimé. Mais il ne prêtait aucune confiance à ce projet, car une fois mort, comment pouvait-il être sûr que les dieux lui permettraient de revenir? La voie qui consistait à ne jamais mourir paraissait plus sûre et fiable. Tetrahon ne connaissait pas le moyen de réaliser une telle prouesse, mais il était convaincu que cela était possible. Ensemble, ils se plongèrent dans l'étude de vieux grimoires, en quête des rituels souhaités.

Au fur et à mesure qu'il étudiait la magie, Karitamen réalisa qu'il manquait de temps pour s'occuper correctement de son pays. Il se montra irritable, peu enclin à consacrer du temps aux divers soucis de son règne, trop accaparé par ses recherches. Cette urgence à trouver une solution contre l'âge et la mort qui se faisaient toujours plus pressants fit de Karitamen un roi moins prévenant envers ses gens, qui prenait ses décisions sans considération de leurs sentiments et de leur bien-être. Ceux-ci avaient au départ révéré le grand guerrier devenu un souverain bienveillant, et avaient chanté ses louanges. Mais ils grondaient désormais et courbaient l'échine sous son règne en critiquant ses décisions.

Le mécontentement de la population irrita davantage Karitamen, d'autant que ses recherches étaient motivées par le désir d'aider ses gens, et il se montra encore plus cruel. Ses sujets finirent par le haïr tel un monstre, une créature égoïste plus bestiale qu'humaine. Mais à chaque protestation, sa colère grandissait et les représailles étaient plus cinglantes. Le Scarabée de la Mort était devenu un tyran. Malheureusement pour la population, Amenemhetum avait ses propres soucis et refusa d'intervenir dans des affaires locales de si faible envergure. Il souhaitait l'ordre et l'obéissance plus que l'amour et le bonheur, et les dîmes de Karitamen étaient toujours payées à l'heure. Plusieurs nobles courroucés insistant auprès de lui, Amenemhetum finit par statuer que Karitamen était libre d'agir à sa guise sur ses terres, tant que ses affaires ne prenaient pas des proportions menaçant son propre empire.

Avec le temps, que cela résultât de ses expériences ou juste de la fatigue et de la frustration, Karitamen finit par perdre tout caractère humain ou presque, son corps n'étant quasiment plus alimenté que par la magie et la soif de réussite.

Trépas

À plusieurs reprises au cours de son règne, des gens du peuple dont la vie avait été déchirée et impitoyablement ravagée par les décisions irréfléchies de Karitamen tentèrent de renverser leur souverain. Mais ils échouèrent chaque fois. Généralement, sa garde suffisait à endiguer ces soulèvements bien avant de l'atteindre. Les rares occasions où l'assaillant parvenait à passer cette première défense ou, comme cela est arrivé à deux reprises, un ou deux de ses propres gardes faisaient directement partie de la rébellion, Karitamen ne fut pas réellement en danger. Sa magie était devenue telle au fil des ans, qu'elle suffisait à soustraire son corps aux armes des mortels. Il avait, du moins en partie, atteint son objectif initial. Il était pratiquement invincible et s'était donc assuré une vie et un règne particulièrement longs. Mais l'ironie voulut que, ce faisant, il eût perdu l'affection de son peuple qui l'avait pourtant conduit à prendre ces mesures extrêmes.

Les sujets du Scarabée de la Mort n'étaient pas les seuls à trouver son autorité répugnante et à craindre la suite des événements. Bon nombre des aristocrates de son royaume estimaient également qu'il fallait le destituer. Ces nobles eurent néanmoins la sagesse de ne pas tenter quoi que ce fût avant de trouver un moyen de percer les défenses du Scarabée de la Mort pour pouvoir mettre un terme à son existence. Il leur fallut plusieurs années, mais ils finirent par se procurer une dague gravée de runes, le *poignard des âmes entravées*, censée abriter de puissants enchantements. Le nécromant qui avait créé l'arme leur assura qu'elle pouvait tuer n'importe qui, même un homme protégé par sa propre magie, aussi puissante fût-elle. L'arme avait aussi le pouvoir de lier irrémédiablement l'âme de la victime à son corps, l'empêchant ainsi de connaître la suite de son voyage, mais les nobles estimèrent que c'était là une contrepartie fort modeste en comparaison du soulagement occasionné par la disparition d'un tel tyran.

Quand tout fut prêt, les hommes de cour passèrent à l'attaque. Ils avaient rameuté de nombreux roturiers à leur cause, mais également bien des soldats, et Karitamen fut assailli par ses propres hommes. Il répliqua, aussi bien par l'acier que la magie, et les morts furent nombreux. Mais au final, l'un des nobles, un homme du nom de Hiratemet, parvint à s'avancer dans le dos de Karitamen pour y plonger le poignard enchanté. La lame perfora toutes les protections mystiques, déchirant des couches de sorts en un instant pour frapper en plein cœur du Scarabée de la Mort. Une magie si puissante ne céda pas sans remous, et les montagnes tremblèrent et les pics se fissurèrent. Mais le roi ne sut rien de ces bouleversements, car il tomba à genoux, les sens occultés tandis que le sang s'écoulait de son corps pour abreuver le sol assoiffé.

Et ainsi trépassa Karitamen le Scarabée de la Mort.



Sépulture

Malgré ses études poussées, la mort attendue de Karitamen ne put être évitée. Il avait trouvé le moyen de prolonger son existence, mais pas celui de la perpétuer indéfiniment. Il donna également un sens à la croyance de son peuple dans l'au-delà, son âme persistant dans les enfers, engagée dans un périple que nulle créature vivante ne pourrait comprendre. Ainsi, en acceptant l'inévitable ou, du moins, en se préparant à son éventualité, Karitamen avait ordonné à ses sujets de lui confectionner un tombeau majestueux. Il choisit un site dans les montagnes, à l'est de ses terres, d'où il pourrait veiller sur ses gens, même dans la mort. La crypte fut construite selon l'architecture nehekharéenne traditionnelle, aux proportions de mise pour un roi. Le projet avait débuté à une époque où Karitamen était encore révéré par ses sujets, si bien que des maîtres artisans avaient accepté de s'échiner sur le tombeau, offrant leur meilleur ouvrage pour honorer leur souverain et protecteur.

Une fois mort, ceux qui étaient restés fidèles à leur roi supplièrent les nobles victorieux d'enterrer celui qu'ils avaient servi comme son rang le demandait. Les aristocrates accédèrent à cette requête, reconnaissant que leur nation n'aurait jamais existé sans Karitamen et allant jusqu'à admettre qu'il avait d'abord été un bon roi, prévenant et protecteur. C'est ainsi que Karitamen fut enterré dans les profondeurs de son tombeau et qu'il reçut une cérémonie funèbre de premier ordre. On plaça également biens et richesses dans la crypte, pour qu'il jouisse d'une fortune matérielle au moment d'entamer son voyage spirituel. On tua des esclaves dont on enferma les dépouilles dans le tombeau, en accord avec la tradition nehekharéenne, afin qu'il ait des serviteurs dans l'au-delà.

À l'insu de beaucoup, les rois nehekharéens des générations précédentes avaient créé les Cultes Mortuaires. Cette secte avait pour objectif de préserver leur corps dans la mort, afin qu'ils puissent un jour retrouver toute leur vigueur et leur force. Karitamen n'accordait pas grand crédit à cette idée, mais il avait perpétué la tradition, estimant qu'il s'agissait au pire d'une option de plus, si jamais ses propres études ne suffisaient pas. Ainsi, quand il décéda, son corps fut préparé par des prêtres mortuaires, notamment Tetrahon, et enveloppé de gaze recouverte de runes, afin de le protéger et de le conserver jusqu'à ce qu'il puisse être animé de nouveau. Seuls les rois et leurs prêtres connaissaient la fonction de ces runes et rituels, c'est pourquoi les nobles n'avaient aucune raison de s'y opposer, ce qu'ils auraient fait s'ils avaient su que le souverain qu'ils avaient assassiné avait ainsi la moindre chance de revenir un jour se venger.

Les aristocrates assistèrent à la cérémonie funèbre. Quand celle-ci fut achevée et que tout fut agencé selon les instructions de Karitamen, on scella l'accès au tombeau.

Ranimation

Karitamen avait espéré que sa magie lui permettrait d'être ramené à la vie quand il finirait par mourir. Malheureusement pour lui, les runes du poignard empêchèrent le retour à l'existence qu'il avait escompté. L'arme enchantée avait également lié son esprit à sa chair morte, l'empêchant de reprendre le cycle naturel des choses, bien que le souverain n'en sût rien.

Karitamen fut néanmoins ranimé quelques années plus tard, mais pas de la manière qu'il avait prévue.

Quand le Prêtre-Roi Nagash anima les morts pour qu'ils l'aident à étendre Nehekhara, tous les défunts de la patrie entendirent son appel. Nul ne put résister, pas même ceux qui étaient de noble rang. Au contraire, sur bien des points, les aristocrates et les dirigeants se montrèrent plus réceptifs à la magie de Nagash, car ils étaient liés par des serments sacrés à servir le roi de Khemri, titre que portait Nagash, fût-ce injustement. C'est ainsi que Karitamen et les autres rois devinrent des liches, animées mais squelettiques. Ils devinrent les créatures connues plus tard sous le nom de Rois des Tombes. Au début, Karitamen se réjouit de cet éveil, mais son plaisir se mua rapidement en horreur en constatant sa propre décomposition, son

corps momifié, et en comprenant ce qui s'était passé. Tous ses plans avaient échoué ! Comment pouvait-il espérer gouverner son peuple pour l'éternité si ses gens ne supportaient pas sa seule vue ? Il ne s'agissait pas de la vie éternelle, mais bien d'une horreur sans fin !

Pire, Karitamen s'aperçut que certains de ses fidèles avaient douté de sa capacité à tenir ses promesses dans l'au-delà. Il était fort probable que ceux-ci faisaient partie des nobles qui l'avaient destitué, craignant qu'il ne vienne se venger si jamais son plan de retour fonctionnait. Pour éviter cela, ils avaient placé des protections tout autour des quartiers intérieurs de sa crypte, des glyphes présentant des runes semblables à celles qui ornaient la dague qui avait mis fin à sa vie. Ces défenses se montrèrent particulièrement efficaces et le séquestraient aussi sûrement que le poignard avait entravé son esprit. La chambre funéraire était donc désormais le monde du Scarabée de la Mort. Il y était piégé à tout jamais.

Karitamen enrageait dans sa prison, mais même toute sa puissance magique ne pouvait forcer les glyphes. Furieux, il tourna son attention vers ce qui se passait à l'extérieur. Il ne pouvait quitter sa sépulture, mais il découvrit que ses pouvoirs étaient en mesure de s'insinuer au-delà des murs et des montagnes. Sa magie avait crû, rare effet bénéfique du sort de Nagash, et Karitamen pouvait concentrer sa haine et sa rage par ce biais, et les faire pleuvoir sur les populations des plaines voisines. Il recourut à sa magie pour influencer la cabale de Nagash et d'autres individus, manipulant personnes et événements jusqu'à ce que tous les descendants des conspirateurs connaissent une mort horrible. Il y consacra presque toute son énergie, au point de s'évanouir dans son sarcophage, à peine conscient de l'éternelle damnation qu'était désormais son existence.

Renaissance

Pendant des siècles, Karitamen resta dans un état de torpeur, tandis que ses serviteurs sommeillaient à ses côtés. Le temps passait et tous les vestiges de son ancien royaume disparurent, ne laissant derrière eux que de vagues légendes. Sa crypte tomba dans l'oubli et son nom même s'effaça de l'esprit et des lèvres de la population, jusqu'à ce qu'il soit relégué au simple rang d'histoire de fantôme parfois racontée par les anciens pour faire peur aux enfants.

Puis, il y a quelques années seulement, les choses changèrent. Karitamen se releva une seconde fois, de nouveau maître de ses pouvoirs. Il était toujours emprisonné et sa fureur n'était pas apaisée, mais il se trouva à la fois attristé et réjoui de voir qu'il ne reconnaissait rien de ce qu'il voyait dans la vallée. Il allait être plus simple de balayer ces royaumes naissants de la surface du monde pour tout recréer, plutôt que de devoir reprendre l'autorité à un chef solidement établi. Karitamen mit ses fidèles sur le pied de guerre, envoya ses sbires de par le monde et entama la longue et lente entreprise visant à se libérer de sa tombe pour regagner la maîtrise des terres qu'il gouvernait autrefois.

Ses créatures peuvent désormais arpenter le pays et terroriser quiconque s'approche un peu trop de la crypte. Le tombeau est ouvert et les trésors qu'il abrite aguichent tous ceux qui sont prêts à le piller, et à tomber en proie à ses pièges et à ses habitants, pour en accroître la population. Karitamen manipule ces visiteurs dans l'espoir que l'un d'eux puisse ébranler sa prison et le libérer. Parallèlement, il influence les princes de la vallée, les poussant à agir d'une manière qui favorise sa délivrance et son retour au pouvoir.



La saga du Scarabée de la Mort

À Ptra le Seigneur exalté, à celui qui marche au ciel et dans les yeux duquel se reposent les étoiles de la nuit. Pour ta plus grande gloire, moi, Karitamen, despote des terres que j'ai conquises, destructeur des orques, souverain justicier et maître de la guerre, je te recommande mon âme et ma personne. Au divin seigneur Usirian, objet de notre unanime vénération, je recommande également mon âme. Puisse ta main assurée, armée de ton divin stylet, signer le décret qui m'accordera une vie aussi longue que fructueuse ; puissent mes pieds marcher longtemps vers la vieillesse dans l'ombre de ta divine présence.

Je revendique le sang de ma royale lignée, issue de ta divine semence, ô Ptra le Très-Haut. Par ton ineffable volonté, les plumes d'argent de Tahoth l'Éclairé ont caressé ma tête. J'ai bien appris l'art et la manière du stylet et j'ai lu les parchemins des pères de mes pères et en vérité je sers et je servirai toujours l'invincible roi des rois, Amenemhetum que l'on appelle « le Grand ».

Par sa volonté, j'ai reçu ce royaume que j'ai taillé de ma main dans les roches rougies de sang des territoires des peaux-vertes. Car, dès mon premier pas sur mes terres, je les ai moissonnées du tranchant de ma lame ; là où tous s'enfuyaient, frappés de terreur, je me suis avancé et j'ai engagé la bataille. Sous ma propre lame, 10 000 au moins sont tombés. Moi qui n'ai jamais connu de défaite, j'ai vu les orques refluer devant mon char de guerre. Je compte pourtant cela comme le moindre de mes travaux car je suis celui qui a offert 250 000 oreilles à Djaf, maître des chacals, pour qu'il s'en repaisse ; mais Usirian, objet de notre unanime vénération, n'est-il pas capable d'en rassembler tout autant en un seul soupir de ses divins poumons ?

À mon deuxième pas, la multitude de mes légions, emplies de la force des molosses de Geheb, a poussé un grand rugissement et massacré pas moins de 20 000 barbares. Moi, qui les ai écorchés pour rapporter leurs peaux blêmes, j'ai gagné l'amour d'Amenemhetum par cette victoire et il m'a élevé en dignité. Ainsi je suis devenu roi et la peau tannée du dos de 100 sauvages ne saurait suffire à contenir le tracé des cartes de mes domaines.

Au troisième pas que j'ai fait, les peuples de mon royaume m'ont aimé d'un amour véritable et ils m'ont appelé délivrance et justice. En vérité, l'esprit de Basth aux yeux jaunes est descendu parmi eux et ils ont déclaré que si je régnais 1000 ans, mon règne serait encore trop court. Ils m'ont appelé Karitamen, le roi que l'on ne peut tuer, celui qui pousse la victoire devant lui à l'instar des scarabées du désert.

Examinez à présent les chroniques du Scarabée de la Mort et sachez bien, ô dieux, à quel point nous avons aimé notre roi. Car, par la grâce de Ptra, il a pourfendu les orques au premier de ses pas et au second les hommes sauvages ; au troisième de ses pas, il a répandu sur ses terres une grande félicité. Hélas, au quatrième, il a quitté le droit chemin.

Le cœur de celui que l'on appelle le Scarabée de la Mort s'est empli du poison de Sokth, le dieu aux yeux morts, le maître des scorpions. La malveillance est entrée dans son cœur ; il a osé dénaturer les rites du culte de Djaf et les savoirs secrets des grands sages et couché par écrit les coutumes et les actes de celui dont la face ne doit jamais être révélée, le grand dieu Usirian, objet de notre unanime vénération. Durant son règne, il a fait graver des stèles mensongères, couvertes de pensées insolentes, évoquant les rites de purification nécessaires au grand voyage, et il les a abandonnées à la postérité. C'est alors que les yeux d'or de Phakth à la tête d'épervier, dont les mains se placent sur la balance de la justice, se sont posés sur nous.

Nous qui sommes les nobles de ce royaume et dont les décisions sont respectables, nous l'avons regardé avec colère et nous avons reconnu ses graves manquements. Nous n'étions pas moins de 7000 et nous nous sommes levés, portés par les ailes de Phakth, pour extraire le poison du cœur de Karitamen, qui, en vérité, fut autrefois l'objet de notre amour. Tel l'épervier à l'affût du serpent qui se glisse au cœur des sanctuaires sacrés, nous avons de nos yeux vu celui qui ondulait à la manière de Qu'aph et instillait le poison dans le foie de notre roi. Ce Tetrahon, que son âme soit pour l'éternité servie en pâture aux serviteurs d'Ualapt, tomba sous nos lames sifflantes. C'est la pure vérité mais hélas, malgré tout l'amour que nous avons mis à exposer les entrailles de Karitamen à la lumière purificatrice de Ptra, le mal était si grand que le disque du soleil ne put le guérir.

Ainsi s'achève la chronique de celui qui fut un jour notre roi, lui qui porte le nom de Scarabée de la Mort. Nous en appelons à Asaph pour qu'elle le prenne contre son sein ravissant. Nous vous implorons, Asaph, Ptra et toi, ô grand dieu Usirian, objet de notre unanime vénération, de le retenir pour qu'il soit toujours sur le point de faire le septième de ses pas, le premier du grand voyage que nous devons tous entreprendre.



~ CHAPITRE II ~ LE PRÉSENT

Le poids des années s'est lourdement fait sentir. Le temps et les éléments ont largement contribué à l'oblitération des terres du Scarabée de la Mort, mais également à la disparition de sa civilisation et de son peuple. Depuis son époque, de nouveaux « princes » se sont succédé, leurs royaumes minables étant tombés dans l'oubli au fil d'une procession sans fin de guerres, d'épidémies et de conflits. Aujourd'hui, des siècles plus tard, ces terres ressemblent davantage à ce qu'elles étaient quand Karitamen les découvrit : arides, désolées et pullulant de malfrats s'affrontant pour des parcelles de broussailles sans valeur. Ces plaines sont en constante évolution. Des bourgades bourgeonnent et disparaissent aussi vite qu'elles sont apparues, tandis que les peaux-vertes sévissent dans tout le pays, semant la souffrance et la mort dans leur sillage. Les rêves se heurtent à la cruelle réalité de ce pays, où la vie ne vaut pas grand-chose.

Ici, tous cherchent à prendre et à garder ce qu'ils peuvent, sans se soucier des conséquences. Les voyageurs se doivent de comprendre au plus vite que quiconque survit dans les Principautés Frontalières n'est qu'une canaille égoïste, cruelle, avide et, surtout, sans la moindre loyauté. Ceux qui font preuve de pitié, de doute ou de bonté sombrent sous les coups de poignard ou disparaissent sur quelque marché aux esclaves, dans le meilleur des cas. Les hommes s'entre-tuent pour une chope de bière ou une tranche de bœuf, et les femmes les encouragent avant de séduire le vainqueur, pour lui dérober son gain après avoir empoisonné ou poignardé leur amant d'un soir. C'est à ce destin qu'était voué le royaume de Karitamen.

La région au sein de laquelle trône la crypte de Karitamen apparaît comme l'une des pires. C'est peut-être le résultat de l'influence de la liche, qui a corrompu ces hommes et ces femmes des terres qui étaient autrefois siennes, pour qu'ils servent ses ambitions. Mais la présence de la malepierre n'y est probablement pas étrangère, puisqu'elle diffuse une fine onde de Chaos dans tout le pays et pollue l'esprit et le cœur, engendrant l'agitation et le désordre. Et puis, il y a la proximité des montagnes, et des Terres Sombres au-delà, et la perspective constante d'une attaque de créatures impitoyables, venant de ce côté, certes, mais aussi du sud, où se trouvent les Terres Arides. Quelle qu'en soit la raison, les gens semblent ici plus cupides, plus pervers, plus sournois et, surtout, plus violents que partout ailleurs.

LES PRINCIPAUTÉS FRONTALIÈRES

On ne peut que conjecturer l'étendue du royaume de Karitamen. Les érudits les plus frileux pensent qu'il s'agit simplement d'une annotation en marge de l'histoire, mais on murmure que le Nehekharéen régnait jadis sur toutes les terres longeant les Montagnes du Bord du Monde, des Montagnes Noires au nord à la mer de Fiel, à l'est. Personne ne peut cependant l'affirmer avec autorité, car il ne reste rien, ou presque, de ce royaume.

Dans l'ombre de son tombeau d'un autre âge, où il gouvernait autrefois son peuple depuis son majestueux palais qui dominait sa magnifique cité, s'étend désormais une terre brisée, aux mains de seigneurs de second ordre. Fait surprenant, ils règnent sur cette contrée depuis des années et leurs frontières ont peu évolué, ce qui est encore plus stupéfiant. Les escarmouches n'y sont pas rares, mais aucun de ces princes n'a essuyé de cuisante défaite ou remporté de victoire décisive. Ils sont parvenus à repousser les peaux-vertes, les envahisseurs et les rivaux en puissance, et ont anéanti toutes les bandes de gobelins de la nuit qui croyaient sévir dans les parages. Sur bien des points, cette région a montré une stabilité supérieure à ce qu'on aurait pu attendre.

Mais tout ceci est sur le point de changer.



Artilli Levrellian



Le premier des princes s'appelle Artilli Levrellian. Fils d'un ancien soldat et d'une serveuse de taverne, il a hérité de l'épée de son père et de la frêle carrure de sa mère, ainsi que de sa capacité à se sortir des situations délicates au bagou. Voué à une existence de mercenaire, c'était un traîne-sabre parmi tant d'autres.

Plus par chance que par mérite, Levrellian atterrit au sein d'une bande coriace et passa quelques années à combattre, à tuer et à dépenser ses soldes. Mais son ambition le poussait à chercher autre chose que mener les guerres d'autres hommes avant de dépenser leur argent. Il aspirait à plus de contrôle sur son existence, à devenir celui qui engage les mercenaires.

Son destin bascula quand il parvint à convaincre plusieurs de ses compagnons de l'aider à s'emparer d'une bourgade. Sans réelle importance, cette mission avait pour but de mettre à l'épreuve sa capacité et celle de ses hommes à prendre le contrôle d'une communauté et à le garder. Ils restèrent durant trois mois, laissant aux villageois le temps de s'habituer à leur présence, tout en apprenant eux-mêmes à gouverner.

Sa confiance grandissant, il attira d'autres hommes et envahit le bourg de Zenrès, situé entre le Crâne et les Montagnes du Bord du Monde. Levrellian et ses hommes se présentèrent ostensiblement, pour que tous se rendent compte de leur nombre et de leur force, puis il demanda à voir les anciens de la communauté, afin de trouver un terrain d'entente qui devait en faire le véritable chef. Les anciens n'eurent d'autre choix que d'accepter et Levrellian profita de son expérience pour passer habilement de brute à conquérant, puis à dirigeant légitime. Une fois consolidée son autorité sur Zenrès, il dépêcha ses hommes en périphérie, le rayon d'investigation s'agrandissant progressivement. Il conquit tous les bourgs et villages à portée, et ne tarda pas à régner sur toutes les terres jusqu'aux Montagnes du Bord du Monde. Peu de temps après, Levrellian s'adouba prince de la région, désigna Zenrès comme capitale et s'y établit pour mieux régner.

Objectifs

Levrellian est mû par le concept d'empire. Il est déjà à la tête de vastes terres jusqu'aux montagnes et le long de la Hurlante, mais cela ne lui suffit pas. Il veut assouvir son rêve de s'emparer de tout ce qui mène jusqu'à la Sanglante, voire au-delà, même s'il sait que prendre le contrôle des Terres Arides demandera probablement un engagement militaire qu'il n'est pas prêt à fournir. Il se contentera donc pour l'instant d'un moyen d'annexer les terres de ses deux voisins et de stabiliser son royaume grandissant.

Personnalité

Levrellian est un homme intelligent qui gouverne plus par stratégie que par la force. Il est rusé et sans scrupule, connaissant la valeur et le pouvoir des traités, et la manière de les interpréter à son avantage. Levrellian n'est pas un homme mauvais, ni même un mauvais chef, mais il se soucie avant tout de sa propre personne. Il se montre souvent cruel et sanguinaire, mais cette violence ne fait que servir ses desseins. Il préfère parvenir à ses fins par la menace plutôt que dans un bain de sang.

Depuis peu, les intérêts de Levrellian ont néanmoins radicalement évolué. Ses sujets pensent que ce changement est lié à son nouveau conseiller, un homme étrange et encapuchonné du nom de Strykssen. Cette évolution n'a pas de sens. Levrellian est devenu violent, dangereux et négligent, sans contrepartie appréciable. Il n'a gagné

aucun domaine supplémentaire et ses gens commencent à le craindre.

Cultiste malfaisant, Strykssen excite l'ego de Levrellian, joue avec son estime de soi pour le pousser à s'emparer maintenant des terres de ses deux rivaux. Strykssen murmurant à son oreille, l'ancien mercenaire oublie toute prudence, tout bon sens. Gouverner sur toute la région est devenu une obsession. Il pourrait être plus qu'un simple prince, lui souffle sournoisement Strykssen. Il pourrait être roi ! Et Levrellian le croit.

Aspect

Levrellian est mince et de taille moyenne, avec des cheveux gras et une peau sombre. Son visage est sans grâce mais exprime une certaine ruse, et il se vêt de toilettes et de capes voyantes, de lourds bijoux et d'une imposante couronne, afin d'impressionner la galerie.

~ ARTILLI LEVRELLIAN ~

Race : humain
Carrière : Politicien (ex-Capitaine, ex-Sergent, ex-Mercenaire)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
61%	52%	53%	54%	52%	51%	44%	60%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	18	5	5	4	0	0	1

Compétences : Baratin, Charisme, Commandement +20%, Connaissances académiques (stratégie/tactique) +10%, Commérage +10%, Connaissances générales (Empire, Principautés Frontalières +10%, Tilée +10%), Équitation +10%, Esquive +20%, Évaluation, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage de bataille) +10%, Langue (reikspiel +10%, tiléen +10%), Lire/écrire, Marchandage, Natation, Perception +10%, Soins des animaux

Talents : Acuité auditive, Chance, Combat de rue, Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Éloquence, Étiquette, Grand voyageur, Intrigant, Maîtrise (armes lourdes, armes de parade), Orateur né, Parade éclair, Sur ses gardes

Armure : armure moyenne (armure de mailles complète)

Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3

Armes : arbalète et 10 carreaux, arme à une main de qualité exceptionnelle (épée), bouclier, brise-épée

Dotations : ceinture en maillons d'or, bottes fourrées, cape au col en fourrure, lourde couronne, destrier avec selle et harnais, potion de soins, lourd pendentif, bagues serties de pierres précieuses, toilette en hermine, sceptre en or ouvragé, principauté, unité militaire, 50 co

Développement

Levrellian n'apprécie guère Fatandira et Haflok, ses deux voisins, mais il estime plus simple de composer avec eux, plutôt que de les renverser pour mettre quelqu'un d'autre à leur place. Il a toujours eu comme projet de s'emparer de leurs terres et ne fait qu'attendre son heure. Jusqu'au jour où il sentira que ses hommes sont prêts et que ses propres terres sont suffisamment sûres et stables pour supporter une expansion soudaine, il se contentera cependant de quelques escarmouches et de signer des traités.

Fatandira

Depuis des générations qui remontent aussi loin que l'Empire nehekharéen, les nomades arabiens sillonnent les Frontalières. C'est de ce peuple qu'est issue Fatandira, le second prince. Fille d'une famille de colporteurs et d'amuseurs, elle voyagea dans sa jeunesse en compagnie de ses parents et de Parandir, son frère jumeau, traversant les Frontalières en long et en large, au sein de la caravane de leur grande famille. Ils s'arrêtaient dans chaque communauté, montaient le camp, donnaient leur spectacle, gagnaient quelques pièces, achetaient quelques marchandises, et reprenaient la route avant que les villageois se montrent trop méfiants. Fatandira fit de son mieux pour apprendre l'art de sa mère, mais elle n'avait pas la grâce des danseurs ni la finesse des diseuses de bonne aventure. Ses parents finirent par abandonner cette option et lui confièrent les soins des chevaux et du bétail, ce qui est probablement la seule raison de sa survie.



Tout bascula quand un village sans nom commença à accuser sa famille de vol. C'était déjà arrivé et elle savait, tout comme sa famille, que cela devait se reproduire. C'était généralement le signe qu'il fallait reprendre la route. Alors que sa famille se préparait à partir, Fatandira s'occupait des chevaux, qu'elle remettait à l'attelage. C'est alors que les villageois attaquèrent sans prévenir. Sa famille ne put rien faire contre l'assaut, malgré quelques vaillantes tentatives de riposte. Fatandira eut la présence d'esprit de bondir sur l'un des chevaux et de fuir les villageois enragés, sans pour autant éviter quelques blessures assez sévères. Elle chevaucha jusqu'à s'évanouir, ayant perdu beaucoup de sang, exténuée et accablée par le chagrin.

Deux jours plus tard, un parent la retrouva en train de divaguer dans le désert. La rumeur de l'attaque s'était répandue et on savait que les villageois avaient torturé la mère et le frère de Fatandira, pour les forcer à avouer leur sorcellerie et pouvoir ainsi les brûler vifs. Fatandira jura de se venger. Une fois rétablie, elle chercha un mentor capable de la former. Il lui fallut des mois, mais elle finit par trouver l'homme de la situation.

Durant trois années, elle travailla sans relâche. Quand elle fut prête, elle repartit vers le village qui avait détruit sa vie. Elle se faufila silencieusement entre les maisons au cœur de la nuit. Quand l'aube se présenta, le village n'abritait plus que des cadavres. Elle avait été si discrète que personne n'avait l'occasion de sonner l'alerte.

Sa vengeance assouvie, elle était vidée, sans raison de vivre. Ces meurtres ne lui avaient apporté aucun réconfort, même si elle ne les regrettait pas. Son ancienne vie n'était plus qu'un tas de cendres, un désastre irrévocable. Mais elle ne souhaitait pas devenir guerrière malgré son talent évident. Après une longue réflexion, elle décida qu'il était de son devoir de sortir les gens de l'ignorance, que tel était son destin. Elle se consacra à empêcher que les hommes et les femmes deviennent aussi paranoïaques et cruels que les villageois qui avaient anéanti sa famille. Pour cela, il lui fallait les gouverner.

Au cours de l'année qui suivit, Fatandira servit comme soldat et mercenaire, toujours à l'affût de compagnons talentueux et doués de bon sens. Quand elle rencontrait quelqu'un qui correspondait à ses critères, elle l'invitait à se joindre à elle. Elle les trouva au départ au compte-gouttes, puis ils affluèrent, et enfin, elle finit par constituer une petite armée de guerriers loyaux et redoutables.

Pour achever sa mission, elle entreprit de conquérir des terres. Elle choisit une étendue longeant les Montagnes du Bord du Monde, estimant qu'elle ne pourrait y être assaillie que sur trois fronts, et jeta son dévolu sur un territoire entre les bras de la Hurlante, qui menait directement vers le col du Chien Fou. C'était une terre de choix, en partie protégée par les cours d'eau et la montagne, et présentant une bonne route marchande. Elle mena ses hommes lors d'incursions contre chacun des villages, les colonisant un à un, jusqu'à ce que tous se soient rendus. Elle se proclama prince et règne depuis cette époque. Nombreux sont ceux qui ont tenté d'écraser sa petite principauté, mais son cran et sa détermination alliés aux lames de ses partisans ont contrecarré tous les assauts.

Objectifs

Fatandira se considère comme un monarque éclairé. Même si elle a modelé son royaume dans le sang et le feu, elle cherche à créer une terre où la haine et l'intolérance qui entravent bien des Frontaliers n'ont pas leur place. Elle n'éprouve pas encore le besoin d'étendre sa principauté, se contentant de protéger ce qu'elle détient.

Personnalité

Fatandira est une femme avisée à l'œil acéré et à la volonté de fer. Elle peut se montrer ingénue ou subtile, selon la situation, mais elle préfère la franchise. Elle n'aime pas le mensonge, la tricherie, le vol et tout défaut généralement attribué à son peuple. Elle n'a rien contre le fait de combattre, mais accepte également les traités et autres accords. Cependant, quand quelqu'un rompt un serment, il doit s'attendre à ne plus jamais jouir de sa confiance. Elle est profondément irritée par ceux qui lui parlent avec condescendance, surtout s'il s'agit de princes. Au fond d'elle, Fatandira attend l'âme sœur et n'est pas insensible à la flatterie, notamment quand elle vient d'un bel homme.

Aspect

Fatandira est une petite femme musclée, à la peau et aux cheveux sombres, avec de grands yeux et un beau visage, quoique un peu masculin. Elle respire la santé et n'a pas une once de gras, ce qui n'est pas pour servir les rares courbes qui sont les siennes. Fatandira porte des vêtements simples et pratiques, préférant les pantalons aux robes.

~ FATANDIRA ~

Race : humaine
Carrière : Chef de bande (ex-Vétéran, ex-Mercenaire, ex-Vagabond)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51%	65%	47%	60%	46%	43%	47%	51%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	17	4	6	5	0	0	1

Compétences : Alphabet secret (rôdeur), Commandement, Commérage +10%, Connaissances académiques (stratégie/tactique), Connaissances générales (Empire, Principautés Frontalières +10%, Tilée), Déplacement silencieux, Équitation, Esquive +10%, Expression artistique (danseur), Fouille, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage de bataille +10%, langage des rôdeurs), Langue (arabien, tiléen), Marchandage, Orientation, Perception +10%, Résistance à l'alcool, Survie

Talents : Adresse au tir, Camouflage rural, Coups précis, Coups puissants, Course à pied, Désarmement, Force accrue, Grand voyageur, Maîtrise (arbalètes, armes de jet), Parade éclair, Rechargement rapide, Résistance accrue, Sens de l'orientation, Sur ses gardes, Tir de précision, Tir en puissance

Armure : armure moyenne (armure de mailles complète)

Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3

Armes : arme à une main (épée), lance, arbalète à répétition et 10 carreaux, bouclier

Dotations : sac à dos, bande de hors-la-loi, bouteille d'alcool fort de bonne qualité, potion de soins, cheval avec selle et harnais, principauté, rations (1 semaine), tente, outre d'eau

Développement

Fatandira n'aime pas Levrellian, qui lui reproche d'être une femme, ni Haflok, qui la méprise aussi bien pour son sexe que pour son héritage et fait des commentaires suggérant indirectement que les nomades ne valent guère mieux que des animaux. Elle se réjouirait de leur mort, mais sait qu'elle n'est pas encore en position d'en être l'auteur. Elle reconnaît aussi volontiers que Haflok est un excellent rempart contre les orques de la Griffe de Fer, au sud, tandis que Levrellian empêche les princes en puissance d'envahir par le nord ou l'ouest. Il lui arrive de négocier avec ses deux rivaux, nul n'ayant pour l'instant tenté de s'emparer de ses terres, ce dont elle se satisfait, jusqu'à nouvelle heure.

Mir Haflok

Fils d'un fermier sans le sou, Mir Haflok est né dans l'Empire. Comme beaucoup de ses contemporains, il était prêt à tout pour échapper à une existence de corvées, c'est pourquoi il quitta la demeure familiale dès l'âge de dix ans. Peu préparé aux rigueurs de la réalité sauvage, il serait mort sans l'intervention d'un moine itinérant. Ce dernier, qui trouva le jeune garçon affamé, frigorifié et effrayé, le guida jusqu'à son monastère, où il prit soin de lui. Le garçonnet rétabli, il comprit qu'il se trouvait parmi les sigmarites et s'adapta à leur mode de vie, à leur formation et à leurs périples. Impressionné, il accepta leur proposition de se joindre à eux et offrit sa vie à Sigmar.

Durant ses six années d'étude parmi les sigmarites, il suivit la formation des guerriers, mais il en apprit bien plus. Il se pencha longuement sur l'histoire, la stratégie, la théologie et bien d'autres sujets. Tandis que se développait son corps vers une stature imposante, son esprit n'était pas en reste. Il pensa même à renoncer à l'épée pour se consacrer au pinceau, mais son talent de bretteur, sa grande taille et sa férocité le guidèrent au service martial de son dieu et de l'Empire.

Durant une année, Haflok participa à diverses escarmouches au sein de l'Empire, et la rumeur de sa puissance et de sa valeur ne tarda pas à se répandre. Une bande de guerriers loyaux rejoignit rapidement sa bannière, jurant de le servir tout en espérant profiter de sa sagesse. Mais la frustration de Haflok était grande. Malgré tous ses efforts, la guerre n'en finissait pas. Lutter pour l'Empire ne menait à rien. Pour véritablement empêcher ses adversaires de nuire, il lui aurait fallu se plonger dans les entrailles de la corruption et leur mener une guerre impitoyable. C'est ainsi que Haflok et ses hommes décidèrent d'emprunter le col du Feu Noir jusqu'aux Principautés Frontalières.

Dans ce pays désolé, Haflok trouva ce qu'il attendait, un flot constant d'orques et de canailles qui infiltraient l'Empire pour y semer le Chaos et tout piller. Avec ses hommes, il repoussa les bandits et les bandes, dispersant les assauts, quand il ne les pulvérisait pas. Il avança implacablement vers le sud, jusqu'à atteindre l'ombre du Roc de Fer. La gigantesque forteresse de peaux-vertes abritait plus de gobelins et d'orques que n'en pouvait affronter Haflok. Il s'établit donc sur la rive septentrionale d'un affluent de la Sanglante, en les défiant de le traverser.

Au bout d'un mois, Haflok et ses hommes, qui s'étaient lassés de ce campement sur la berge, érigèrent quelques bâtiments sommaires pour leur servir de demeures, de salles à manger et de lieux de réunion. Ce fut alors que des gens des parages allèrent à leur rencontre pour leur demander s'ils pouvaient s'établir à proximité et bénéficier ainsi de leur protection, requête à laquelle Haflok accéda. Au cours des mois qui suivirent, les gens du cru se concentrèrent sur le site et une communauté ne tarda pas à émerger autour des troupes de Haflok. Pour tous ces hommes et ces femmes, l'ancien Impérial faisait figure de chef.

Au départ, Haflok envisagea de renvoyer tous ces gens, en leur annonçant qu'il n'était pas leur dirigeant. Mais il réfléchit à deux fois. Ces hommes étaient en sécurité auprès de lui et rien ne l'autorisait à leur refuser ce privilège. Peut-être était-ce là le rôle que Sigmar lui réservait ; se dresser contre les peaux-vertes et protéger la population des environs. Si tel était le cas, il se devait de faire de son mieux. Haflok s'improvisa donc chef ; de sa petite communauté dans un premier temps, puis de toutes les terres qui reliaient l'affluent de la Hurlante à la Sanglante.

Objectifs



Haflok a dû faire face à une violence grandissante, venant non seulement du sud, mais aussi de ses voisins du nord et de l'ouest, qui se sentaient menacés par sa piété et ses forces armées. Ils n'avaient en effet pas compris que Haflok n'avait pas l'intention d'étendre son royaume. Il ne cherchait qu'à préserver sa frontière méridionale contre les peaux-vertes du Roc de Fer et des Terres Arides, afin d'assurer la sécurité de ses sujets. Mais il reste un guerrier et recourt à la force contre ses voisins dès que c'est nécessaire.

Personnalité

Haflok est très pieux. Ses croyances en font un honnête homme qui ne va pas par quatre chemins. Malgré son apparence, Haflok reste un poète et un peintre dans l'âme. Ses premières amours sont la beauté et l'art, et il aimerait tant que cette image de seigneur de guerre cesse de lui coller à la peau, afin que ses terres soient baignées de splendeur, de raffinement et de culture.

Aspect

Haflok est grand, d'une puissante carrure. Il présente des traits virils et presque majestueux, tout en restant étonnamment fins, tandis que ses longs doigts sont ceux d'un artiste. Quand il ne porte pas son armure, il se vêt d'habits simples ; une chemise blanche et un pantalon brun, avec une tunique arborant le marteau de Sigmar. Sur le champ de bataille, Haflok porte une armure complète, manifestement usée, mais également bien entretenue. Le marteau est gravé aussi bien sur son plastron que sur son écu.

~ MIR HAFLOK ~

Race : humain
Carrière : Aristocrate (ex-Chevalier, ex-Écuyer, ex-Initié)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
53%	32%	52%	50%	51%	52%	49%	58%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	17	5	5	4	0	0	2

Compétences : Charisme +10%, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique, histoire, stratégie/tactique, théologie +10%), Connaissances générales (Empire), Dressage, Équitation +10%, Esquive +10%, Langage secret (langage de bataille), Langue (classique, reikspiel +20%, tiléen), Lire/écrire, Perception +10%, Soins, Soins des animaux
Talents : Coups puissants, Éloquence, Étiquette, Force accrue, Guerrier né, Maîtrise (armes de cavalerie, armes lourdes, fléaux), Réflexes éclair, Sociable
Armure : armure lourde (armure de plaques complète)
Points d'Armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5
Armes : fléau, lance d'arçon, bouclier
Dotations : destrier avec selle et harnais, principauté, symbole religieux de Sigmar, toges, 25 co

Développement

Le zèle de Haflok est engendré par sa foi dans le fait que Sigmar s'adresse directement à lui. Quand il rêve, il est persuadé que son dieu lui rend visite. En vérité, ce n'est pas Sigmar qui vient à sa rencontre, mais la liche, qui cherche à influencer le templier et ses hommes.

Haflok voit Levrellian comme une fouine dont il faut se méfier et Fatandira comme indigne du statut de prince. Mais cela importe peu, car nul n'a montré de signe du Chaos, de mutation ou autre corruption, pas plus qu'ils n'ont entrepris sérieusement d'envahir ses terres. Il cherche avant tout à protéger ses gens des incursions des orques, et par conséquent à épargner aussi le reste du monde de ce fléau. Tant que les deux autres princes ne le tiraillent pas davantage, il n'a aucune intention de les importuner de son côté.

AGITATION POLITIQUE

La paix précaire dans la région est sur le point de s'effondrer. Un homme est responsable du conflit imminent : Strykssen.

Strykssen



Fils d'un charron démuni du Stirland, Strykssen a grandi comme apprenti de son père, ses ambitions se limitant à celles d'un simple artisan. Mais quelque part, cela ne lui suffisait pas. Il était assez brillant pour comprendre que la vie avait plus à offrir, et sa cupidité le poussait à explorer cette voie. Souvent, il regardait jouer les autres enfants et enviait leur opulence, leur liberté et leur bonheur. « Si seulement j'avais leur argent », se disait-il souvent, « si ma famille était aussi riche que la leur, je serais heureux, moi aussi. »

À l'âge de dix ans, Strykssen revenait de la livraison d'une roue à un marchand, quand un autre garçon le dépassa. « Hors de mon chemin, paysan ! », lui cria celui-ci en le bousculant. Strykssen, qui était déjà fatigué et à cran après sa longue marche, fut horripilé par l'insulte et les beaux vêtements de l'étranger. Il ne put contenir sa fureur et attrapa le garçon par sa belle cape avant de le projeter contre le mur. Il y eut un craquement manifeste et le garçon s'effondra, mort. Strykssen s'aperçut qu'il n'éprouvait aucun remord et débarrassa le jeune défunt de ses habits, de son argent et de son beau poignard. Mais quand il rentra chez lui et que ses parents apprirent ce qu'il avait fait, quelle ne fut pas leur horreur. Son père voulut le livrer aussitôt aux autorités, mais sa mère intervint. Elle lui donna autant d'argent qu'elle pouvait se le permettre, de la nourriture, et l'exhorta à fuir au plus loin avant que la garde ne vienne le chercher. Tiraillé entre le chagrin et l'exaltation, Strykssen obéit. Il s'en alla pour ne jamais revenir.

Au cours des quelques années qui suivirent, Strykssen survécut en travaillant lorsque c'était nécessaire et en volant ou en tuant chaque fois qu'il le pouvait. Il apprit à se faire passer pour un gentilhomme, comme ses vêtements dérobés le suggéraient, profitant justement de

ce déguisement pour approcher la plupart de ses victimes. Il atterrit finalement à Middenheim et endossa le rôle d'un noble de second rang à la cour. Quand la Tempête du Chaos frappa, Strykssen profita du tumulte pour éliminer quelques rivaux et consolider son butin et son statut à la cour.

À l'issue de la guerre, il fut approché par l'une de ses connaissances. L'homme aborda les thèmes du pouvoir et des privilèges, du droit de certains hommes de faire ce qui leur plaisait, et Strykssen comprit qu'ils partageaient une certaine vision du monde et de la place légitime qu'ils devaient y occuper. Après plusieurs conversations de ce type, l'homme lui révéla qu'il était un adorateur de Khorne, dieu du Chaos, et il invita Strykssen à en faire de même. Ce dernier accepta et découvrit dès sa première convocation une communauté qu'il ne soupçonnait pas. Quand il observa la statue de Khorne et se sentit baigné par les pensées de la divinité, il comprit qu'il avait enfin trouvé son foyer.

Strykssen devint un adepte dévoué de Khorne et le dieu récompensa son zèle, lui octroyant une richesse encore plus grande et quelque influence mineure sur les hommes. Celui qui était à la tête de ces adorateurs eut l'idée de créer des portails déguisés en idoles, ce qui permettrait aux sbires de Khorne de pénétrer directement dans leur monde. Strykssen participa activement au projet. Mais des personnes extérieures découvrirent le complot et détruisirent chacune des idoles. Ils s'en prirent à la dernière statue dans la principale salle du culte à Middenheim, juste au moment où le démon de Khorne se présentait. Strykssen fut témoin de l'arrivée du demi-dieu, mais eut la bonne idée de fuir pendant la bataille, échappant à la fois à la mort et à la vigilance de l'adversaire.

Plus tard, Strykssen perçut les pensées du démon. Ce dernier était très en colère, contre ces intrus, bien sûr, mais aussi contre les adeptes qui l'avaient abandonné au moment critique. Strykssen se fit la promesse de réparer son erreur et le démon tira aussitôt profit de ce serment. Il se lia à Strykssen et le chargea de trouver un moyen de pénétrer à nouveau dans le Vieux Monde. Khorne avait connaissance d'un puissant artefact, un gantelet laissé par un autre démon qui avait autrefois foulé la terre. La mission de Strykssen était donc de retrouver l'objet. Le pouvoir du gantelet suffirait peut-être à invoquer le démon. L'objet se trouvant dans les Principautés Frontalières, cela obligea l'ancien apprenti charron à gravir les montagnes. Il eut également connaissance d'un culte du Chaos dans les environs, même si celui-ci vénérait un dieu rival, et perçut la puissance de l'objet qu'il détenait, le Sceptre de Jade. Mais l'artefact était bien protégé contre son démon et Strykssen savait qu'il lui faudrait des serviteurs et des dupes pour s'en emparer.

Il partit en quête du prince le plus puissant de la région, Artilli Levrellian, et se présenta à lui sous les traits d'un conseiller. Grâce aux pouvoirs conférés par le démon et à son talent affûté de flagorneur et d'intrigant, Strykssen se tailla rapidement une place au sein des proches de Levrellian, jusqu'à devenir le conseiller en chef du prince.

Objectifs

La place que Strykssen entretient aux côtés de Levrellian ne fait que servir ses desseins. Il se fiche bien de ce prince ou de la situation politique de ces minables Frontalières. Son seul but est de mettre la main sur le gantelet de la crypte de Karitamen et sur la malepierre du Sceptre de Jade. Quand il détiendra ces objets, il pourra libérer le démon enchaîné à son âme et permettre à la créature de semer le chaos à travers le monde.

Personnalité

Strykssen est un beau parleur qui a une longue expérience de la manipulation des nobles, comme des roturiers. Ses manières sont impeccables, sauf lorsqu'il se met en colère, épisodes au cours desquels ses origines modestes reviennent à la surface. Strykssen est un véritable adepte du Chaos qui se délecte du grabuge et des bains de sang. C'est un meurtrier émérite qui aime voir ses victimes souffrir avant de connaître le trépas. Il est d'une cruauté impitoyable, tuant et mutilant sans scrupule ou hésitation, prêt à sacrifier ses proches pour servir ses desseins.

Aspect

Strykssen est grand et étroit d'épaules, avec un regard perçant, ce regard ardent des fanatiques. Bien qu'il se présente comme tolérant et patient, ses yeux s'illuminent à la vue du sang. Il s'habille avec beaucoup de goût et porte une magnifique épée, même s'il préfère se servir de sa fine dague et du couteau barbelé qu'il cache dans sa botte. Malheureusement pour lui, la chair humaine n'a jamais été conçue pour accueillir un démon. Cette influence a commencé à corrompre Strykssen, qui connaît des mutations incontrôlables. S'il ne trouve pas rapidement un moyen de libérer le démon, ces altérations auront tôt fait de le tuer et le démon n'aura aucun moyen d'accéder au Vieux Monde.

~ STRYKSSEN ~

Race : mutant
Carrière : Acolyte de Khorne* (ex-Charlatan, ex-Voleur)
* Carrière détaillée à la page 68 du *Tome de la Corruption*

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
52%	39%	48%	49%	52%	43%	46%	54%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	4	4	4	0	4	0

Compétences : Alphabet secret (voleur), Baratin, Charisme, Commérage +10%, Connaissances académiques (démonologie), Connaissances générales (Empire, Principautés Frontalières, Tilée), Déguisement +10%, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Escamotage, Esquive, Évaluation, Fouille, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage des voleurs) +10%, Langue (reikspiel +10%, tiléen), Marchandage, Perception +10%
Talents : Acuité auditive, Calcul mental, Camouflage urbain, Coups précis, Coups puissants, Dur à cuire, Éloquence, Force accrue, Frénésie, Fuite, Grand voyageur, Guerrier né, Imitation, Intrigant, Maîtrise (fléaux), Réflexes éclair, Rompu au Chaos
Règles spéciales :
Mutations du Chaos :
- *Garou* : Strykssen peut adopter la forme d'un hybride mi-homme mi-ours. Chaque fois qu'il entre en frénésie, ses caractéristiques évoluent comme suit : +10% en CC, +10% en F, +10% en E, +20% en Ag, –10% en Int, –10% en FM, –20% en Soc, +1 en A, +5 en B, +1 en M. Il bénéficie également d'un bonus de +10% aux tests de Déplacement silencieux, Dissimulation et Perception, et gagne les compétences Natation et Pistage, ainsi que les talents Armes naturelles, Sens aiguisés et Vision nocturne.
- *Oreille supplémentaire* : bénéficie du talent Acuité auditive.
- *Soif de sang* : quand il est en proie à la frénésie, Strykssen attaque la créature vivante la plus proche. Il doit réussir un **test de Force Mentale Assez difficile (–10%)** pour se soustraire à la frénésie.

Armure : armure moyenne (gilet de mailles, gilet de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 3, jambes 0
Armes : dague, arme à une main (épée)
Dotations : 4 ensembles de beaux atours, 6 de vêtements communs, faux papiers, 10 mètres de corde, sac, outre de sang, symbole religieux de Khorne, toge de cultiste

NOUVEAU TALENT : ROMPU AU CHAOS

Description : si vous avez une mutation, vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests visant à résister à l'obtention de mutations supplémentaires.

Le vent de la guerre

Les incursions sur les territoires de Haflok et Fatandira sont de plus en plus fréquentes depuis quelques mois, mais aussi plus violentes. Les négociants se voient barrer l'accès à leurs terres. Des éclaireurs sont assassinés, leurs corps déposés à la frontière, en signe d'avertissement. Les sujets de Haflok et de Fatandira sont de plus en plus apeurés, car chaque assaut s'enfonce un peu plus loin dans les terres et se rapproche progressivement de ce qui pourrait être une déclaration de guerre.

Fatandira est inquiète. Elle perçoit l'impatience de Levrellian et sait qu'il va frapper de toute sa puissance d'ici peu. Elle n'est pas sûre de pouvoir lui résister quand ce moment se présentera. Elle a tenté de proposer une alliance à Haflok, mais le sigmarite a refusé, car Levrellian n'est pas le seul prince influencé de la région. En effet, Haflok a son propre conseiller : Sigmar. La divinité s'adresse directement à Haflok dans ses songes, lui intimant de ne rien concéder aux deux autres princes et de coloniser toute la région en son nom. Sigmar a également averti Haflok que Levrellian avait succombé au Chaos et lui a demandé de se dresser contre lui. Haflok fait aveuglément confiance à ces propos. Son dieu a parlé, il se doit d'obéir.

Le seul problème, c'est que cette présence onirique n'est pas Sigmar.

Il y a bien quelqu'un qui donne des instructions à Haflok, mais cette personne n'est pas un dieu. C'est simplement Karitamen, qui rayonne depuis son tombeau pour influencer le plus crédule des trois princes. En prenant l'aspect de Sigmar, Karitamen a gagné la loyauté de Haflok et se sert du sigmarite pour reconquérir son ancien royaume.

Avec un Roi des Tombes d'un côté et un cultiste de l'autre, Haflok et Levrellian sont condamnés à l'affrontement. Fatandira risque fort d'être prise dans l'étau, mais elle pourra peut-être s'y soustraire en attendant la fin du conflit. Dans tous les cas, la région prend le chemin de la guerre.

Omniprésence des montagnes

Chacun des trois princes aimerait contrôler le col du Chien Fou et, ainsi, les Montagnes du Bord du Monde qui dominent ses terres. Jusqu'ici, aucun n'a eu les forces nécessaires pour s'emparer du col et repousser les attaques de ses voisins. Chaque seigneur a dépêché des patrouilles régulières aux abords du col, troupes armées qui s'accrochent souvent quand elles se croisent. Ces rondes plus ou moins permanentes assurent une certaine sécurité de passage pour les voyageurs. Tant que le col restait ouvert, aucun prince ne faisait une priorité de s'en emparer.

Mais les trois ont réévalué leur position. Strykssen a fait comprendre à Levrellian que détenir le col est un atout crucial pour la domination de la région. Sans cela, les autres princes pourront faire venir des renforts par les montagnes et contrer la montée au pouvoir de Levrellian. Il n'a pas parlé du fait que ce sont les Terres Sombres qui s'étendent de l'autre côté du col et que ni Fatandira ni Haflok n'ont de grandes chances d'y trouver des alliés. La suggestion de Strykssen aura suffi ; Levrellian est désormais convaincu qu'il doit s'emparer du col du Chien Fou s'il veut devenir roi. Il a augmenté les effectifs qui patrouillent dans ces parages et donné des instructions selon lesquelles les hommes des autres princes doivent être attaqués à vue.

Haflok est également convaincu qu'il doit contrôler cet accès. Sigmar le lui a dit. En songe, la divinité lui a expliqué que le col donnait sur des terres maléfiques et qu'il fallait le condamner et empêcher les monstres de se déverser dans les Principautés Frontalières, puis dans l'Empire. Haflok est mû par un devoir sacré de garder le monde de telles attaques. Il doit donc protéger directement l'accès par le col, y compris contre ses voisins, plus faibles et facilement corruptibles que lui.

Fatandira n'est, elle, pas soumise à des influences extérieures, mais elle sait que ce col lui est vital pour une raison : c'est une issue de secours. Ses terres s'étendent entre les rivières et les montagnes, ce qui signifie que Haflok et Levrellian lui bloquent le passage vers l'ouest. Si l'un ou l'autre vient à s'emparer du col, elle se retrouvera enfermée et particulièrement vulnérable. En revanche, si elle peut contrôler cet accès, cela lui donnera une prise sur eux, et un moyen de fuir en cas d'attaque de l'un ou de l'autre.

Levrellian et Haflok ont également commencé à envoyer des éclaireurs dans les montagnes des environs du col. Ils cherchent manifestement d'autres passages plus discrets pour s'assurer que le col ne peut être assailli par les côtés. Fatandira ne s'est pas penchée sur cet aspect, ayant préféré concentrer ses efforts sur la conquête du seuil du col, pour pouvoir ensuite remonter progressivement.



Des morts peu naturelles

Cela fait plusieurs années que la région voit disparaître une proportion anormale de voyageurs et de commerçants. En général, cela concerne davantage les itinérants solitaires et les groupes réduits, plutôt que les troupes plus importantes. Personne ne sait ce qu'il est advenu des disparus, dont on n'a retrouvé aucune trace, mais les incidents ont le plus souvent lieu du côté occidental de la région, aux abords de la Hurlante.

Les disparitions se font encore plus fréquentes depuis ces derniers mois. Elles ne concernent désormais plus seulement les individus esseulés et les groupes constitués de quelques personnes. Récemment, une petite caravane composée de six hommes, six femmes et neuf enfants s'est volatilisée corps et biens. On en a retrouvé un dixième dans les buissons, ensanglanté mais vivant. Ses blessures montraient l'emploi d'armes manufacturées plutôt que de



griffes. Cela confirme ce que les princes soupçonnaient : les ravisseurs sont des humains, et non des bêtes. Mais qui les enlève, et pourquoi ?

Levrellian et Haflok ont trouvé une réponse, ou plutôt, on leur a donné une réponse : Vrilloles. Le bourg fortifié se dresse au cœur des disparitions et il est à la fois suffisamment proche et vaste pour y dissimuler corps, chariots et autres biens. Les villageois sont toujours restés entre eux, commerçant occasionnellement avec les gens de passage, sans pour autant les laisser pénétrer dans l'enceinte du bourg. À bien y regarder, il semblerait d'ailleurs que seuls les convois les plus importants s'y arrêtent, ou du moins, y font étape et sont autorisés à repartir. Ceux qui ont traité avec ces villageois savent qu'ils sont très religieux et partagent la même foi. Certaines personnes ont même entendu parler d'une histoire de Sceptre de Jade, sans savoir ce que cela signifie. Strykssen et « Sigmar » ont tous deux mis en garde leurs princes respectifs sur le fait que le bourg était un bastion du mal, une forteresse du Chaos. C'est une nuisance pour la région et il faudra la détruire.

Fatandira l'a deviné d'elle-même, sans l'aide de qui que ce soit. Elle a remarqué la correspondance entre la position du bourg et les disparitions, et a posté quelques éclaireurs pour l'observer à distance. Ceux-ci ont vu deux voyageurs pris dans une embuscade, avant d'être traînés jusqu'à la bourgade avec tous leurs biens. Puis ils ont remarqué deux hommes de Vrilloles revenir sur les lieux de l'affrontement pour effacer les traces du passage des voyageurs. Quand elle a entendu ce rapport, Fatandira a su qu'il fallait mettre un terme à ces agissements. Par ailleurs, elle a entendu une rumeur selon laquelle le Sceptre de Jade est un objet réel, relique d'une valeur considérable que le village prise pour son aspect religieux. Fatandira est, elle, plus intéressée par la valeur monétaire de l'objet, ainsi que les hommes, les chevaux et les armes qu'il lui permettrait d'acheter. Les trois princes convergent donc vers Vrilloles, avec l'intention de raser cette bourgade et d'éradiquer le mal qu'elle abrite.

Mais les cultistes du Sceptre de Jade ne constituent pas la seule menace inhabituelle de la région. Récemment, des voyageurs comme des gens du cru ont rapporté d'étranges histoires, auxquelles beaucoup ne croient pas. Ils parlent de morts qui foulent la terre, de cadavres squelettiques animés qui portent des armes. Ces créatures semblent provenir des montagnes, la plupart ayant été aperçues aux alentours du col du Chien Fou. Au cours de ces dernières semaines, cependant, les squelettes sont descendus des montagnes, vers la plaine, certains ayant été aperçus près des cours d'eau. Il est arrivé que ces guerriers morts-vivants soient passés devant des voyageurs sans même se retourner ou ralentir. Mais d'autres fois, ils les ont attaqués, frappant avec une violence inouïe, tranchant les membres jusqu'à ce qu'il ne reste plus que du sang, des esquilles et des bouts d'entrailles. Personne ne sait pourquoi ces morts-vivants sont apparus ni ce qu'ils cherchent. Fatandira se rappelle des histoires de son enfance, dans lesquelles les Nehekharéens régnaient autrefois sur ces terres et les rois morts-vivants se cachaient dans les profondeurs de la montagne. Sigmar a assuré Haflok qu'il n'avait pas besoin de se soucier de ces créatures, qui ne menacent pas directement son peuple et ne sont pas aussi malfaisantes que leur aspect peut le faire croire. Haflok n'est cependant pas totalement convaincu. Il sait que Sigmar ne lui mentirait pas, mais se demande si le dieu ne sous-estime pas la menace représentée par ces abominations sanguinaires. Sa foi en est quelque peu ébranlée, pour la première fois, mais il se demande en fait si Sigmar cherche à le mettre à l'épreuve ou s'il minimise le danger pour qu'il se concentre sur d'autres tâches, plus importantes. Mais les trois princes savent que ces créatures ne sont pas là pour le bien de leurs terres et de leurs gens, et que même des guerriers d'expérience fuient en courant quand avancent ces soldats défunts avec leurs lames nues.

LE CULTE DU SCEPTRE DE JADE

Ce culte slaaneshite, qui était jadis le plus important de l'Empire, a connu des moments très difficiles. Il porte le nom du sceptre orné de gemmes que porte Slaanesh et vénère le dieu du Chaos, se vautrant allègrement dans la débauche et la torture. Sa mission consiste à répandre la douleur et le plaisir aussi loin que possible, pour rompre les structures sociales et permettre aux gens de goûter à la véritable expression de leur corps et de leurs sens.

Personne ne sait qui a fondé le culte, mais pendant des années, son noyau dur fut constitué de jeunes hommes et femmes opulents, connus sous le nom d'Apôtres de la Décadence. Ils n'étaient qu'une vingtaine environ, mais ces jeunes nobles avaient assez de pouvoir et d'argent pour attirer de nouveaux membres, chacun étant à la tête d'un groupe plus important dans sa communauté respective. Les Apôtres de la Décadence dirigeaient le culte, menaient ses rituels et acceptaient les nouveaux membres. Le culte grandit, aussi bien en taille qu'en influence, jusqu'à ce que ses tentacules se fixent fermement dans chaque ville importante de la nation.

La base principale du culte était restée à Middenheim, où beaucoup pensent qu'il était né. L'un des aristocrates impliqués, une jeune femme du nom d'Anika-Elise Nikse, quitta le Nordland pour Middenheim, et suscita l'intérêt et l'émoi du graf Boris Todbringer en personne. Ils finirent par se marier et Nikse eut ainsi l'occasion d'ouvrir de nouvelles sphères au culte, en tant que maîtresse de la cité.

Malheureusement pour les Apôtres, ce nouveau statut privilégié vint contrarier certains cultes rivaux, notamment celui de la Main Pourpre. Nikse fut sauvagement assassinée à l'âge tendre de vingt-trois ans et le Sceptre de Jade en fut profondément désorienté. Les membres les moins engagés du culte désertèrent, effrayés à l'idée que la violence qu'ils pratiquaient contre autrui puisse ainsi se retourner contre eux.

Plusieurs membres éminents de l'organisation décidèrent qu'il valait mieux faire profil bas pendant quelque temps. Ils laissèrent le culte se disperser et entretinrent la rumeur selon laquelle l'organisation était anéantie, afin d'éviter d'autres frappes. Mais ce n'était là qu'une ruse. Plusieurs membres-clefs de la secte fuirent Middenheim, emportant avec eux le gros du trésor de l'organisation. Ils fuirent l'Empire ensemble, ne laissant derrière eux que quelques anciens membres bien visibles, parfaits leurres pour l'ennemi.

Il reste maintenant à voir si le culte du Sceptre de Jade refera surface comme influence majeure dans l'Empire ou s'il servira ses ambitions plus discrètement.





~ CHAPITRE III ~ GÉOGRAPHIE

Les terres que vise Karitamen et sur lesquelles règnent les trois princes sont rocailleuses et brisées, s'étendant dans l'ombre des Montagnes du Bord du Monde. Les rubriques suivantes décrivent les aspects géographiques les plus importants. N'hésitez pas à ajouter des détails, si cela sied à votre campagne.

Les Montagnes du Bord du Monde

Les Montagnes du Bord du Monde constituent un vaste massif qui s'étend du nord au sud, coupant en gros le continent en deux. L'Empire et les Principautés Frontalières sont situés à l'ouest de ces montagnes, tandis que les Terres Sombres occupent le territoire qui s'étend à l'est. Les Montagnes du Bord du Monde sont ainsi appelées car rares sont ceux qui ont osé gravir leurs hauteurs pour explorer ce qui se trouve de l'autre côté de cette frontière naturelle. Elles sont essentiellement composées de granit. Les sommets et les à-pics sont gris sombre avec quelques taches noires et blanches. Les siècles de vent, de pluie et de neige en ont lissé les pentes, tandis que les crêtes sont tranchantes comme des rasoirs.

Les nains ont établi des mines en divers points de ce massif, en général au cœur de vallées dominées de pics. Ils y extraient de l'or, de l'argent et des gemmes. Les habitants de ces montagnes sont par ailleurs rares, car rien n'y pousse à l'exception, dans de petites dépressions et des grottes proches de la surface, de quelques champignons et plaques de mousse. La plupart des créatures évitent les sommets, préférant les terres plus hospitalières de l'ouest. L'eau est également rare. Elle s'écoule en filets de quelques pics enneigés, mais finit généralement par disparaître dans une faille rocheuse, pour couler dans les entrailles du massif.

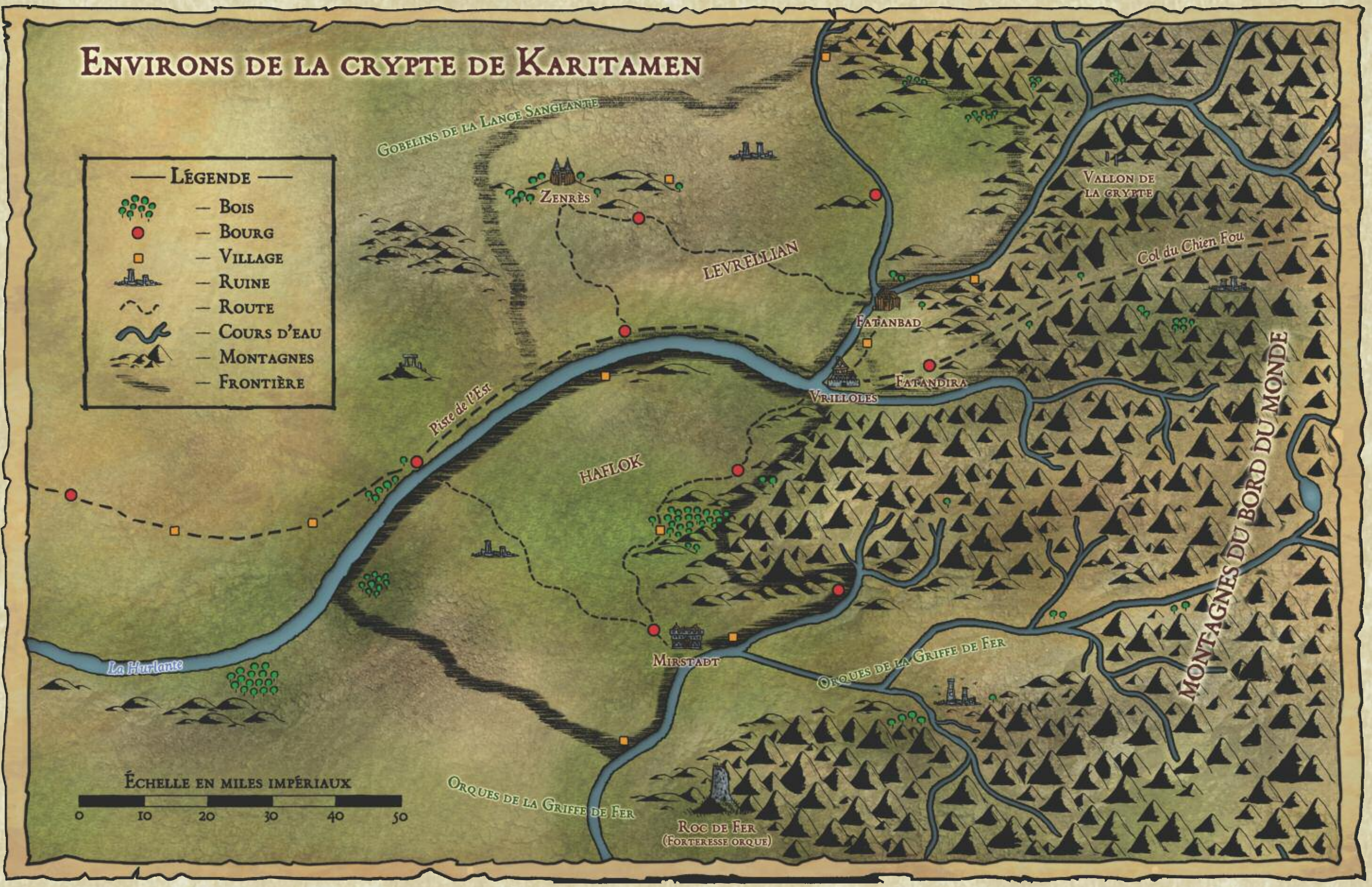
Mais ce n'est pas parce que seuls les nains et les gobelins de la nuit vivent par ici que les montagnes sont vides. Les chasseurs de trésors crapahutent régulièrement dans ce relief, en quête de quelque butin caché ou de ruines. Les convois empruntent les cols, pour rallier les bourgades qui se trouvent d'un côté ou de l'autre. Les orques et les bandits menacent ces caravanes et les chasseurs de trésors0. Les soldats des Frontalières y patrouillent, dans l'espoir d'empêcher ces attaques, mais aussi d'établir une domination dans la région pour le compte de leur prince. Les mutants et les hommes-bêtes chassent dans les parages, ce qui revient souvent à tuer tous ceux qu'ils croisent pour les dévorer jusqu'à l'os. Et, depuis le récent réveil de Karitamen, squelettes et autres morts-vivants rôdent dans les montagnes pour protéger l'antre de leur maître et semer le trouble chez les vivants qu'ils rencontrent.

Les Montagnes du Bord du Monde ne comptent qu'une poignée de cols dignes de ce nom, dont trois donnent accès aux Principautés Frontalières : le col de la Mort au sud, la route de l'Argent au nord et le col du Chien Fou au milieu. Il existe probablement d'innombrables sentiers étroits, que pourra emprunter un voyageur endurci et patient pour traverser le massif, mais seuls ces trois passages sont assez larges et continus de bout en bout pour laisser passer des chariots ou même des chevaux.

Le col du Chien Fou

Ce col tranche au cœur des Montagnes du Bord du Monde entre deux bras de la Hurlante, au nord de Barak Varr et de la Sanglante. Des trois cols, c'est le plus accessible depuis les Principautés Frontalières. La route de l'Argent relie la vieille route des Nains qui parcourt les bois Mornes où elle converge avec le col du Feu Noir des Montagnes Noires. Le col de la Mort mène jusque dans les Terres Arides, bien au-delà du barrage protecteur constitué par la Sanglante. C'est ainsi que le col du Chien Fou est devenu un axe majeur et la voie de prédilection de ceux qui voyagent entre les Principautés Frontalières et les Terres Sombres.

Les trois princes adjacents se disputent vigoureusement l'appropriation du col. Personne n'a pu le conquérir bien longtemps, mais les escarmouches sont fréquentes, car le contrôle du col est aussi celui des voyageurs et des négociants qui l'empruntent. Fatandira



pourrait être la meilleure prétendante, car le col donne directement sur ses terres, mais ses troupes sont les moins nombreuses des trois princes et elle ne pourrait assurer sa conquête qu'en retirant ses forces de l'un des affluents de la Hurlante, ce qui fragiliserait assurément ce flanc. Il n'y a que lorsque les orques, les gobelins ou autres créatures surgissent en masse des Terres Sombres avec l'intention d'envahir les Principautés Frontalières que les trois princes laissent leurs différends de côté. Ils forment alors une alliance provisoire pour repousser les assaillants, mais une fois l'incursion contrée, ils se disputent invariablement sur l'identité de celui qui doit défendre (et donc contrôler) le col.

La Hurlante

Plusieurs cours d'eau de l'est des Principautés Frontalières alimentent le golfe Noir, notamment le Stacnek, le Crâne, la Hurlante et la Sanglante. Cette dernière est la plus méridionale, ses eaux formant la frontière entre les Frontalières et les Terres Arides. La Hurlante coule légèrement plus au nord, ses trois affluents descendant des Montagnes du Bord du Monde, depuis les sommets qui surplombent le col du Chien Fou, d'un côté comme de l'autre.

L'eau de la Hurlante provient d'une rivière souterraine des profondeurs du massif. Elle se déverse par de fines brèches tout au long de la face ouest, converge dans les entrailles de la montagne et ressurgit dans la vallée. Cette eau est glaciale et présente un arrière-goût métallique caractéristique, même si les orpailleurs et autres prospecteurs n'ont toujours pas trouvé de pierres ou de fragments qui vaillent le détour.



La Hurlante tient son nom du son que font ses eaux quand elles jaillissent de la montagne pour se fracasser dans la vallée. Cela n'a rien du bruissement normal d'une rivière aux eaux vives, mais se rapproche davantage du hurlement plus aigu et perçant d'un loup ou d'un chien sauvage.

Peu de créatures y vivent. Ses courants sont dangereux, bien trop forts pour la plupart des créatures aquatiques, sachant que les fissures montagneuses ne sont souvent pas assez larges pour laisser passer les poissons cavernicoles et autres créatures souterraines. Il arrive que l'un de ces étranges poissons blancs et aveugles s'échappe et se débatte dans ces eaux, mais la plupart ne survivent pas à l'impact contre la roche et leur corps flotte au gré du courant, leurs écailles blanches réfléchissant les rayons du soleil tandis que les flots les emportent. Les navigateurs d'expérience peuvent piloter de petites embarcations maniables vers l'aval, ce qui leur procure un moyen rapide de rallier le pied des montagnes aux collines de Varenka. Mais la plupart ne s'y risquent pas, car le courant est très fort et le fleuve très étroit, et la moindre manœuvre hasardeuse a tôt fait de précipiter l'embarcation et le pilote contre la roche, à une vitesse qui suffit largement à briser coque et os.

Vrilloles

Les deux affluents principaux de la Hurlante (une fois que les deux cours d'eau du nord ont convergé) encadrent une vaste parcelle triangulaire. À son extrémité occidentale, c'est-à-dire à l'endroit où ces deux bras se rejoignent, se dresse le bourg de Vrilloles.

Fondé seulement trente ans plus tôt par trois négociants à qui l'intérêt de l'endroit n'avait pas échappé, Vrilloles n'était au départ rien de plus qu'un comptoir. Les voyageurs qui se

rendaient vers le col du Chien Fou par la piste de l'Est s'y arrêtaient souvent pour acheter des provisions d'appoint, tandis que ceux qui débouchaient justement des montagnes se rendaient dans un premier temps ici pour décharger leurs marchandises et acheter la nourriture et les denrées qui leur avaient manqué dans leur périple. L'endroit était également fréquenté par des navigateurs empruntant les eaux proches et des soldats de la région. Il ne fallut pas longtemps pour qu'un baraquement soit ajouté afin d'accueillir ceux qui souhaitaient enfin passer une nuit à l'abri. S'y greffa une taverne, puis un forgeron s'établit à quelques pas de là, et Vrilloles devint un bourg à part entière.

Bien entendu, la communauté n'était pas exempte d'attaques, si bien qu'une muraille fut érigée, avec de lourdes portes en fer confectionnées par le forgeron. Les villageois se relayèrent pour monter ces défenses, tandis que chaque homme et chaque femme valide se battait en cas d'assaut. La vie était rude, comme dans beaucoup des Principautés Frontalières, mais le bourg voyait passer un flot continu de visiteurs et les gens prospéraient autant qu'il était possible.

Puis, il y a dix ans de cela, un groupe d'hommes se présenta. Ils étaient vêtus de lourdes capes et accompagnaient un imposant chariot recouvert d'une bâche. Ils s'établirent le long de la tannerie du bourg, où personne n'était domicilié en raison de l'odeur. Ils y érigèrent rapidement un grand bâtiment carré, dans lequel ils firent pénétrer le chariot. Le jour suivant, le véhicule était posté à l'extérieur sans contenu, la bâche retirée. Ces nouveaux arrivants se montraient amicaux et achetaient régulièrement des marchandises et des denrées aux autres villageois, mais ils ne disaient rien de leur provenance ou des raisons de leur venue. De même, ils ne laissaient aucun indice sur leur occupation ; si leur bâtisse était suffisamment grande pour accueillir une belle échoppe, voire une petite auberge, elle ne présentait aucune enseigne et ne semblait solliciter aucune forme de commerce. Mais beaucoup des citoyens de Vrilloles étaient là pour échapper aux soucis que l'existence leur avait réservés ailleurs. Ainsi, tant que les nouveaux venus se tenaient tranquilles, les autres résidents les acceptaient et respectaient leur intimité.

Ce fut là une erreur fatale.

Il y a deux ans, un autre groupe d'hommes et de femmes se présenta à Vrilloles et se joignit au premier. Ils se retrouvaient d'un coup à quarante, presque autant que tous les autres habitants réunis. Une nuit, les quarante sortirent de leur bâtisse la tête dénudée, pour la première fois, mais la lame aussi. Ils s'en prirent sans hésitation aux autres villageois, ciblant d'abord les plus robustes. En moins d'une heure, ils s'emparèrent du bourg.

C'est alors que les tortures commencèrent.

Les nouveaux venus appartenaient à un culte appelé le Sceptre de Jade. Ce culte du Chaos originellement basé à Middenheim avait vu fuir plusieurs de ses membres quand le chef de l'organisation avait été assassiné. Ils avaient emporté avec eux leur plus grand trésor et avaient choisi de s'établir à Vrilloles. La bourgade leur offrait plusieurs itinéraires de fuite, mais aussi une jolie réserve de victimes. Ils mirent donc leur projet en branle à l'arrivée du second groupe.

Depuis cette nuit, Vrilloles est sous le contrôle total du culte. Tous les habitants en sont membres (ou victimes). La muraille a été renforcée et beaucoup de bâtiments sont reliés. Peintures et sculptures ornent les façades, mais aussi les intérieurs, autant de représentations macabres confectionnées avec des restes humains. Les nouveaux villageois restent en vase clos et ne s'aventurent jamais très loin de la muraille. Fatandira a dépêché plusieurs de ses hommes pour évaluer la valeur de la bourgade et la menace qu'elle représente. Si certains de ces éclaireurs sont revenus pour relater des enlèvements, la plupart n'ont jamais refait surface. Elle ne peut pas se permettre d'envoyer d'autres hommes, au risque de les perdre, à moins que le bourg ne s'avère assez intéressant pour tenter un coup. Levrellian et Haflok, dont les terres s'étendent de l'autre côté du fleuve, ont appris à se méfier des abords de la ville et ont mis leurs sujets en garde. Mais cela n'empêche pas les voyageurs de passer à proximité des portes de la ville sans rien soupçonner et Vrilloles fait chaque année un certain nombre de victimes.

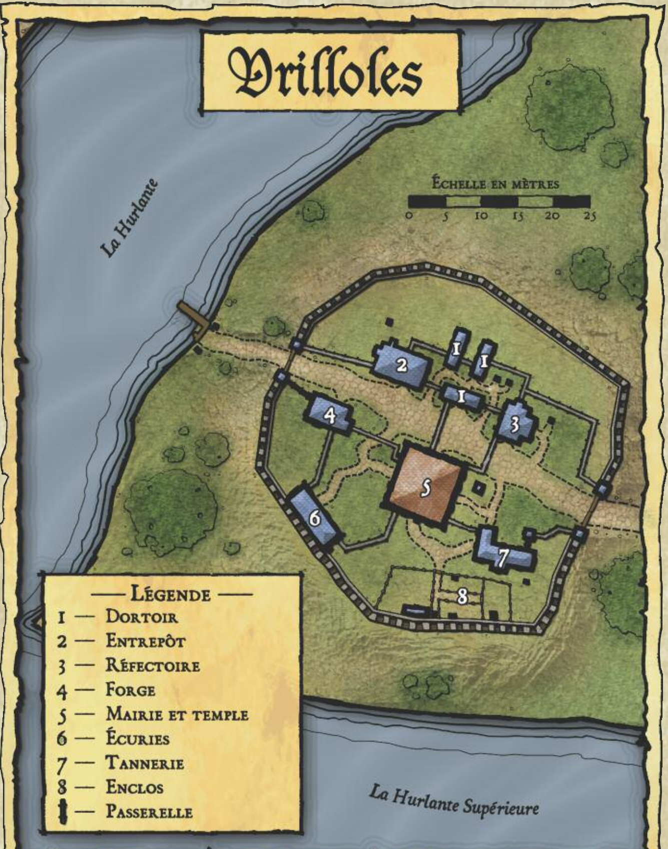
Disposition

Vrilloles est composé de neuf bâtiments de construction robuste mais rudimentaire, à base de bois et de pierre. Le comptoir d'antan existe toujours, mais il sert aujourd'hui d'entrepôt. La forge et la tannerie remplissent toujours leur rôle, tandis que les cultistes prennent leurs repas et boivent dans la taverne. L'ancien baraquement fait désormais office de dortoir, sachant qu'il a désormais deux annexes. Une écurie a été construite contre l'enceinte, afin d'accueillir les chevaux et les chariots. Un grand enclos renferme les poules, les cochons et toute forme de bétail. La maison communale se tient au centre du village et n'est autre que la bâtisse carrée que les cultistes construisirent en premier. C'est de loin le bâtiment le plus imposant et décoré. Il présente une entrée sur chacun de ses quatre murs et une volée de marches mène sur la terrasse. Toutes les structures sont reliées par des passerelles, au point que Vrilloles ressemble moins à un bourg qu'à un énorme fort en plusieurs sections.

Le temple du Sceptre de Jade

À l'intérieur de la maison communale, on trouve une énorme cage d'escalier qui s'enfonce sous terre. Les cultistes se sont dépêchés de creuser cet accès à leur arrivée et ont excavé sous tout le bourg à l'insu du reste des villageois. Le tunnel pratiqué s'évase pour donner sur une grande salle aux murs irréguliers comme ceux d'une caverne naturelle.

Il s'agit du temple du culte. C'est là, au centre de la grotte, que les adorateurs ont entreposé leur plus précieux trésor, qu'ils ont fait transité depuis Middenheim dans leur chariot bâché. Il s'agit d'une imposante statue de pierre représentant une superbe femme dotée de six bras, avec le corps d'un serpent monstrueux en guise de jambes. Son visage est à la fois ravissant et terrible. Dans une main, elle porte un sceptre de jade ouvragé qui a donné son nom au culte. La gemme qui se trouve au sommet du sceptre luit faiblement ; il s'agit en fait d'un fragment de malepierre. Quiconque a étudié le



Chaos reconnaîtra en cette femme une des représentations possibles du dieu Slaanesh.

Il n'existe pas d'autre accès au temple, sachant que celui-ci est gardé sans relâche.

Ernst Helmuth



Né et élevé à Middenheim, Ernst Helmuth a mené une existence privilégiée. Ses parents étaient nobles, suffisamment modestes néanmoins pour que leurs responsabilités se limitent à quelques apparitions à la cour, mais également assez riches pour vivre dans le luxe sans se poser de questions. Helmuth y reçut une excellente éducation et avait tout ce dont il pouvait rêver. Il devint un jeune homme charmant, parfaitement désabusé par son existence.

Pour alléger cet ennui, Helmuth s'adonnaient à des expériences, comme beaucoup de ses pairs. Il s'essaya à la boisson, aux drogues et aux femmes, mais s'en lassa rapidement. Il participa à quelques duels et frissonna de plaisir à la vue du sang de ses adversaires sur les pavés, mais son enthousiasme ne dura pas. Il se mit même à s'habiller comme un manant pour évoluer parmi les classes inférieures, mais il dut bien admettre que leur vie était encore moins excitante que la sienne.

Mais une nuit, alors qu'il flirtait avec une jeune femme, Helmuth fit maladroitement tomber le chandelier de la table de nuit sur sa compagne, qui se mit à hurler tandis que la cire lui brûlait la chair. C'est alors qu'il éprouva une vague d'excitation tout à fait inédite. Il comprit ainsi que la douleur était source de plaisir, du moins celle des autres, surtout quand elle s'illustrait par des cris d'agonie. Sa grande fortune lui offrait une liberté d'action exceptionnelle et il commença à pratiquer de menues tortures sur des compagnes consentantes et des roturiers contraints.

À l'issue d'une séance particulièrement satisfaisante sur une paysanne, pratiquée dans l'intimité d'un petit cabaret, Helmuth fut surpris de rencontrer l'un de ses pairs, un jeune noble du nom de Wingerdt. Ce dernier avait l'air moins étonné ; il faisait même mine de s'attendre à voir Helmuth. Les deux hommes lièrent conversation et se découvrirent rapidement des intérêts et des prédilections communs. Ils firent ensemble plusieurs expériences, puis Wingerdt mentionna l'existence d'un groupe qui pourrait plaire à Helmuth. Ces hommes et ces femmes s'appelaient les Apôtres de la Décadence, tous de rang noble et animés par un même appétit. Wingerdt introduisit Helmuth au sein de l'organisation, dont bien des membres lui étaient déjà connus au sein de la cour. Ernst Helmuth se plongea allègrement dans les activités du groupe. Un an plus tard, il apprit que les Apôtres faisaient partie d'un culte plus important, le Sceptre de Jade, vénérant un dieu du Chaos du nom de Slaanesh. Cela fut cependant loin de l'effrayer ou de l'inquiéter. Helmuth était au contraire ravi de constater que beaucoup d'individus partageaient ses passions et qu'il existait même une divinité méritant tout son zèle. Il devint donc un membre actif du culte et gravit rapidement la hiérarchie.

Mais avec le temps, les dirigeants du culte s'accordèrent pour dire que Middenheim n'était plus l'endroit le plus sûr pour leurs activités. Déterminés à trouver un site où ils pourraient s'adonner pleinement à leur culte, ils organisèrent un groupe d'hommes pour trouver ce havre. L'un d'eux revint deux mois plus tard pour faire son rapport sur les Principautés Frontalières et indiquer en particulier une bourgade à proximité de la Hurlante. Les chefs de l'organisation estimèrent que l'endroit faisait l'affaire et rassemblèrent plusieurs cultistes qu'ils envoyèrent en première vague, munis de la précieuse statue de leur dieu. Les Apôtres de la Décadence restèrent en arrière, d'une part pour sauver les apparences et d'autre part pour réunir les fonds et les biens nécessaires à leurs adhérents.

C'est alors que le chef du culte fut assassiné. Il était manifestement temps de partir. Plusieurs membres éminents préférèrent rester, ne voulant pas sacrifier leur vie de luxure pour l'inconnu, mais Helmuth n'attendait que cela. Il était las de Middenheim et de devoir se cacher. Il rassembla ses amis les plus proches et prit la route, empruntant la piste que le premier groupe avait prise. Quand ils arrivèrent à Vrilloles, il sut tout de suite que c'était l'endroit idéal. Helmuth ne perdit pas de temps pour organiser les cultistes et prendre le contrôle du bourg. Ils le fortifièrent, le reconstruisirent et en firent un bastion manifeste du Chaos et de la débauche.

Helmuth est aujourd'hui à la tête de Vrilloles, autant qu'on puisse parler de hiérarchie pour une ville vouée au Chaos. Il est le membre du culte le plus haut placé à résider ici et fait office de grand prêtre pour les rituels et autres offices. Le reste du temps, il laisse chacun agir à sa guise, n'intervenant que lorsqu'une situation menace le bourg. Il se soucie avant tout de son propre plaisir, mais il s'est découvert une affinité pour l'autorité et adore que les gens attendent ses ordres.

Helmuth est plutôt affable et ses manières sont impeccables, ce qui rend son sadisme d'autant plus terrifiant. Souvent, il converse cordialement avec ses victimes pendant qu'il les torture. Il a gardé la bienséance qui sied à son rang et attend qu'on serve le moindre de ses caprices, même s'il a dû s'adapter au fait que Vrilloles n'offrait pas le même luxe que Middenheim.

Helmuth est un jeune homme plutôt beau, de taille moyenne, avec des cheveux blond vénitien et une fine moustache. Sa tenue vestimentaire est toujours impeccable et il porte une fine rapière alliée à une main gauche. Il sait parfaitement se servir de ces deux armes et fait un excellent duelliste. Mais ses armes favorites sont les bistouris et autres instruments de torture, qu'il garde dans une petite sacoche en cuir.

~ ERNST HELMUTH ~

Race : mutant
Carrière : Magus de Slaanesh* (ex-Acolyte de Slaanesh*, ex-Noble)
* Ces carrières sont détaillées dans le *Tome de la Corruption*

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42%	34%	36%	38%	59%	66%	33%	85%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	3	3	5	2	4	0

Compétences : Baratin, Charisme +5%, Commérage +10%, Connaissances académiques (démonologie +10%, magie, philosophie), Connaissances générales (Empire) +10%, Déguisement, Équitation, Focalisation +10%, Intimidation, Jeu, Langage mystique (démoniaque), Langue (reikspiel +10%, tiléen), Lire/écrire, Résistance à l'alcool +20%, Sens de la magie
Talents : Code de la rue, Dur en affaires, Éloquence, Étiquette, Harmonie aethyrique, Intelligent, Magie commune (Chaos)*, Magie noire, Maîtrise (armes d'escrime, armes de parade), Menaçant, Réflexes éclair, Résistance aux maladies, Résistance aux poisons, Rompu au Chaos, Sens aiguisés, Sociable, Sombre savoir (Slaanesh)*
* Si vous ne disposez pas du *Tome de la Corruption*, remplacez les talents Magie commune (Chaos) par Magie commune (occulte) et Sombre savoir (Slaanesh) par Sombre savoir (Chaos).
Règles spéciales :
Mutations du Chaos :
- *Rapide* : augmentation de +1 de la caractéristique Mouvement.
- *Séduisant* : bonus de +5% aux **tests de Charisme** et augmentation de +1d10% de la Sociabilité.
- *Télépathie* : gagne 1 PF. **Test de Force Mentale** pour transmettre un message télépathique à une créature dans un rayon de 10 mètres (5 cases). Peut également deviner les pensées superficielles d'autrui en réussissant un **test de Force Mentale**.

• *Don de Slaanesh (sadomasochiste)* : chaque fois qu'Ernst perd ou inflige au moins 1 point de Blessures, il bénéficie d'un bonus de +10% aux **tests de Force**, **Endurance** et **Force Mentale** pendant 1d10 rounds.

Armure : aucune

Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : dague de qualité exceptionnelle, main gauche, rapière

Dotations : atours de noble, mouchoir en soie, cheval de selle avec harnais et selle, sacoche en cuir contenant des instruments de torture, tabatière, symbole religieux de Slaanesh, culte dépravé, habits de prêtre, bijoux d'une valeur totale de 30 co, 53 co

LE DOMAINE DU SCARABÉE DE LA MORT

Cette petite vallée se niche au cœur des Montagnes du Bord du Monde, à quelques pas au nord du col du Chien Fou et non loin à l'est d'un affluent de la Hurlante. Le vallon est lui-même plutôt circulaire, même si sa lisière nord-est est légèrement écrasée. C'est ici que se trouve l'entrée de la crypte, faisant face à ce qui était autrefois Khemri et au cœur de l'Empire nehekharéen. En raison du vent, de la pluie et de quelques effondrements de terrain, l'entrée est en partie cachée, tandis que le vallon n'apparaît des hauteurs comme rien d'autre qu'un seuil de grotte ou une brèche profonde mais naturelle dans la roche. Le sol est ici constitué d'une épaisse couche de sable beige, qui apparaît quelque peu saugrenu dans ce climat d'altitude froid et venteux.

Le Scarabée de la Mort

Karitamen n'est pas quelqu'un d'ordinaire, même pour une liche. Il était autrefois soldat et guerrier, mais se découvrit une passion pour la recherche. Il était une sorte de sorcier qui aimait le combat et avait des raisons autres que le bénéfice personnel pour mener ses recherches. C'était un roi qui était prêt à sacrifier sa popularité pour assurer la pérennité de son peuple. Toute sa vie durant, Karitamen resta un être plus complexe que ne le soupçonnaient les gens qui l'entouraient. La mort n'y a rien changé.

Quand il s'éveilla pour la première fois, Karitamen ne sut pas ce qui avait entraîné sa « résurrection ». Mais depuis son second réveil récent, il est parvenu à recoller les morceaux. Il connaît la malédiction de Nagash et ses effets. Il sait également qu'Alcadizaar le Conquérant a fini par tuer Nagash. Mais le sort du nécromant continue de l'animer, ce qui amène Karitamen à se demander si l'usurpateur malfaisant a vraiment péri. Un nécromant si puissant n'aurait-il pas réussi à assurer sa propre survie au-delà de la mort ? Karitamen a juré de s'assurer que Nagash le dément était bien mort et de le tuer si nécessaire.

Maintenant qu'il est une liche, il a tout le temps de penser à la suite des événements, de peaufiner son plan et de manipuler les uns et les autres. Il peut facilement prendre un siècle ou deux pour étudier la situation et y trouver une solution. Il n'est aucunement pressé. D'ailleurs, ses pouvoirs grandissent avec le temps, de même que ses effectifs dévoués. L'attente ne le dérange pas.

Personnalité

Karitamen est également un érudit, particulièrement intéressé par les recherches occultes. Au départ, sa principale motivation pour l'étude de la magie était de parfaire ses conquêtes martiales et de protéger son royaume. Mais il développa une passion pour ce domaine et un désir de maîtriser davantage d'aspects de l'art occulte. Il a désormais tout le temps pour s'y consacrer et, avec ses pouvoirs accrus, il peut observer à loisir les sorciers, les envoûteurs, les thaumaturges et autres lanceurs de sorts. Ses professeurs se comptent ainsi par centaines et rien ne l'empêche de consacrer un siècle à maîtriser un seul sort. Le but recherché désespérément par de nombreux lanceurs de sorts, pouvoir repousser indéfiniment l'échéance de la mort, est déjà atteint par Karitamen.

Mais tout n'est pas que paix et contemplation dans l'univers du Seigneur Liche. Il éprouve également des émotions plus sinistres qu'il alimente de la mémoire d'injustices passées. Il possède toujours la dague qui l'a tué et désire se venger de ceux qui l'ont assassiné et séquestré. Bien entendu, tous les descendants de la cabale responsable sont morts depuis longtemps, terrassés par la magie de Karitamen peu de temps après son premier réveil. Mais pour lui, les princes actuels sont les descendants spirituels des nobles qui l'ont trahi, puisqu'ils ont, eux aussi, usurpé ses terres. Il ne se contentera donc pas de destituer ces seigneurs, il veut aussi leur mort. Et, après toutes ses années de tourment, il veut aussi les voir souffrir.

Les autres êtres qui suscitent la haine de Karitamen sont les rejetons du Chaos. Il a rencontré plusieurs créatures du Chaos durant son règne et les considère comme profondément maléfiques, atteignant un degré d'ignominie impensable pour un humain. Les orques et les gobelins sont certes monstrueux, mais ils sont mortels et issus de ce monde. Ils sont laids, odieux et méchants, mais naturels. Les créatures du Chaos n'ont rien de cela pour se racheter. Elles viennent d'un autre monde et n'ont pas lieu d'exister ici. Leur seule présence corrompt ce qui les entoure. Karitamen éprouva cette aversion pour le Chaos dès sa première rencontre avec ses représentants. Bien qu'il n'ait jamais fait de vœu officiel en la matière, il a fait de son mieux pour débarrasser le monde de ce fléau. Cette détermination ne s'est pas atténuée avec le temps. On peut même dire que sa mort a renforcé ses convictions d'opposant au Chaos. Les morts-vivants sont loin d'être les créatures les plus honorables de ce monde, mais au moins, il s'agissait autrefois de vivants, et Karitamen ne saurait tolérer pire encore.

Ambitions

Mais que veut véritablement Karitamen ? Il a plusieurs objectifs, dont beaucoup datent de son vivant et de son règne.

Tout d'abord, il souhaite que son royaume retrouve sa gloire d'antan. Il veut balayer ces princes minables de ses terres, effacer leur souvenir, qu'ils soient même oubliés de la terre et des pierres, et recréer son royaume. Durant une bonne partie de ses deux premières décennies de règne, Karitamen fit du bon travail. Ses sujets étaient heureux et se multipliaient. Leurs fermes prospéraient, leurs villes se développaient et leur réputation grandissait. Son obsession de la vie éternelle émergea à cette époque, de son désir de préserver son peuple à tout jamais. Il a perdu la confiance de ses gens pour avoir voulu les sauver. Il est aujourd'hui plus déterminé que jamais à les aider. Maintenant qu'il a trouvé la vie perpétuelle, même si elle n'a pas pris la forme qu'il recherchait, il n'a plus à craindre de les laisser aux mains d'un successeur indigne. Il pourra régner pour l'éternité, s'assurer du bonheur de ses sujets, de leur prospérité et de leur protection. Il ne se soucie pas du fait que le sang nehekharéen n'est guère représenté chez les vivants d'aujourd'hui. Ces terres sont les siennes et ceux qui les habitent constituent donc son peuple. Simplement, ils ne le savent pas encore.

Bien entendu, son ancien domaine n'est qu'un commencement. Karitamen est resté Nehekharéen jusqu'à la moelle et sa loyauté envers sa patrie est indéfectible. Il sait que cet empire a sombré et qu'il ne reste du glorieux Khemri que des ruines vides et quelques histoires de fantômes. Mais lui est toujours là, un roi nehekharéen cousin de la lignée de Khemri, parent de Settra lui-même. Il est toujours de sang royal. Si personne d'autre n'intervient pour redonner sa gloire passée à Nehekhara, il s'en chargera. Quand son royaume sera rétabli, il conquérra de nouveau les terres d'Amenemhetum le Grand. Puis, il traversera les mers et les montagnes, colonisera tout sur son passage, jusqu'à ce que domine

LES MORTS-VIVANTS CONTRE LE MAL

Karitamen est une liche, un mort-vivant. Son corps et son esprit ont survécu à leur fin naturelle, même si son âme est ainsi séquestrée dans une coquille putréfiée. Il tire sa force de la misère, de la douleur et, surtout, du sang. La mort d'autrui le rend plus fort et il peut animer les morts récents pour en faire ses serviteurs.

Mais est-il foncièrement mauvais ? Il représente assurément une menace, notamment pour ceux qui se mettent en travers de sa route. Karitamen a toujours été impitoyable et sa propre mort n'a rien fait pour le sensibiliser à la vie d'autrui. Il est prêt à massacrer une douzaine d'individus sans le moindre remord, tant que cela peut servir ses desseins. C'est cependant le cas de beaucoup de personnes ; peut-on les considérer comme maléfiques pour autant ? *Sans doute.*

L'existence de Karitamen est intrinsèquement maudite ; c'est une malédiction nécromancienne qui l'a offert aux griffes de la non-vie. Mais il fut ranimé avec tous ses moyens intellectuels et sa personnalité. Si sa conscience habitait une magnifique statue dorée, le verrait-on comme une abomination ?

Le Scarabée de la Mort a soif de vengeance, c'est un fait. Il a également l'intention de tuer les dirigeants actuels de la région et de prendre leur place. Mais il s'agit là d'émotions classiques pour un humain, de nombreux hommes ayant été animés par les mêmes ambitions. Et puis, les objectifs de plus grande envergure de Karitamen ne sont pas forcément mauvais. En tout cas, ils ne sont pas malfaisants. Il n'aspire pas à faire souffrir, si ce n'est ceux qui lui ont causé du tort. Il ne souhaite pas tuer tout le monde. Il veut simplement les gouverner, les unir, les protéger et les rendre heureux. Quel est le mal derrière tout cela ?

En tant que MJ, il serait intéressant que vous pensiez à ces questions pour anticiper ce que Karitamen pourra faire et préparer la manière de l'interpréter, au cas où les personnages le rencontreraient. La plupart des gens pensent que tous les morts-vivants sont des créatures dénuées de conscience et d'âme, qui ne cherchent qu'à détruire toute forme de vie autour d'eux et attaquent sauvagement, animées par la rage et la magie noire. On peut effectivement parler de magie noire et de rage dans le cas de Karitamen, mais la comparaison s'arrête là. Il est loin de cette image classique et ne doit pas être présenté comme tel. Les personnages éprouveront peut-être de la sympathie pour les desseins de Karitamen, voire pour lui s'ils se rencontrent dans de bonnes conditions. Quoi de plus surprenant et, d'une certaine manière, de plus dérangeant, que de faire la connaissance d'une liche pour s'apercevoir qu'elle est le protagoniste le moins méprisable de l'histoire ?

Nehekhara, comme autrefois. Et il siègera sur son trône doré et contemplera l'horizon avec la certitude que ses ancêtres lui sourient.

Développement

Le fait que deux artefacts du Chaos aient été placés dans son tombeau, à son insu et contre son gré, a provoqué la fureur de Karitamen. Il aimerait pouvoir se débarrasser de ces objets, mais il sait qu'il ne peut toucher l'un et que l'autre pourrait s'avérer dévastateur. Voilà pourquoi il en est réduit à jouer le gardien de reliques qu'il se ferait une joie de détruire. L'homme qui porta dans sa tombe au moins l'un de ces objets est mort presque aussitôt et le sert aujourd'hui comme guerrier. Mais il n'était bien entendu qu'un pion. Karitamen sait qu'un autre individu avait commandité l'opération. Il pense même qu'il s'agit d'un démon, voire de l'un des Dieux Sombres. Il recherche toujours l'identité exacte du responsable. Quand il aura trouvé, Karitamen a bien l'intention de faire payer cette personne ou cette entité, qui qu'elle soit.

Son désir de contrer systématiquement le Chaos et sa volonté de protéger ses terres convergent vers le bourg de Vrilloles. Karitamen a vu ce qui se passe de l'autre côté de la muraille et dans le souterrain. Il sait quelles horreurs s'y trament. Il a l'intention de raser la bourgade et d'éradiquer toute trace de ses habitants et de leurs atrocités.

Mais il sait qu'il ne doit pas supprimer tout ce que renferment le bourg et son culte. Il a également vu les rituels qui étaient menés sous terre et la statue qui est au cœur de la vénération des cultistes. Il a reconnu la malepierre du Sceptre de Jade et sait que la gemme est dangereuse et imprégnée de l'énergie du Chaos, mais aussi qu'elle est source d'un immense pouvoir. Avec la malepierre, il pourrait détruire les protections de sa chambre funéraire, être de nouveau libre et fouler le monde. S'il s'emparait de la pierre, ce serait également un sérieux revers pour le Chaos et cela lui fournirait un outil de choix pour reconquérir son ancien domaine et étendre ses frontières.

Mais même s'il ne parvient pas à mettre la main sur la malepierre, il lui reste d'autres moyens pour s'échapper ou briser ses liens. Karitamen est constamment à l'affût d'explorateurs et de pilleurs de tombe qui pourraient s'avérer utiles. Il les influence pour qu'ils trouvent sa crypte et y pénètrent. Jusqu'ici, personne n'a survécu jusqu'à ses quartiers, mais Karitamen est patient et persévère. Un jour, quelqu'un parviendra à détruire la porte et son gardien mystique et à éliminer l'amulette maudite ou, du moins, à l'enlever. Alors, Karitamen le Scarabée de la Mort quittera sa tombe et entamera sa conquête du monde moderne.

Le Scarabée de la Mort dans le jeu

Karitamen est de nouveau conscient depuis trois ou quatre ans et il n'est pas resté sans rien faire.

Au départ, il se contentait d'observer. Il étudia d'abord les montagnes environnantes par le biais de sa magie, puis tourna sa vision mystique vers la vallée. Il fut en mesure de littéralement cartographier les Principautés Frontalières, de noter chaque village, chaque bourg. Puis, il se pencha sur chacun de ces sites, pour connaître leur hiérarchie et leurs atouts, ainsi que leurs faiblesses.

Il étudia notamment les princes. Ils étaient seulement trois à gouverner sur ses anciennes terres : Levrellian, Haflok et Fatandira. Haflok est le plus noble et le meilleur combattant, mais ce chevalier sigmarite est aussi très étroit d'esprit, traditionaliste et ridiculement naïf. Levrellian est le plus rusé, surtout lorsqu'il s'agit de négocier, de compromettre, de confondre ou de contourner. Il est le moins moral des trois princes, mais n'est pas un amateur en matière d'autorité, notamment en ce qui concerne la gestion d'une province, domaine dans lequel il surpasse ses voisins. Fatandira est honorable, mais elle n'est pas inflexible, forte mais pas dominante, intelligente, mais pas hautaine. Elle est prête à se battre quand il le faut, mais préfère d'autres solutions quand elles offrent des issues plus favorables. Bien qu'elle soit particulièrement fière, elle fait passer le bien de ses sujets avant tout. Elle est pour Karitamen la moins détestable des trois, au point qu'il regretterait presque qu'elle soit une usurpatrice sur ses terres, sans quoi il pourrait lui offrir de le servir. Mais elle a colonisé une partie de son domaine et doit donc être châtiée comme les autres.

Après avoir réfléchi longuement, Karitamen a décidé que Haflok était le plus facile à manipuler. Les pouvoirs du Seigneur Liche lui permettent de lire les pensées superficielles mais également de projeter des idées et des images dans l'esprit d'autrui. C'est ainsi qu'il apparut dans les songes de Haflok sous l'aspect d'un autre roi d'antan : Sigmar. Il donna des instructions à Haflok, que le prince accepta joyeusement de suivre.

Depuis cet épisode, Karitamen fait attention à ne pas apparaître trop souvent ou en exiger trop. Il sait que même Haflok pourrait devenir méfiant si son dieu lui disait directement de tuer les autres princes, par exemple. Mais le chevalier avait de toute façon l'intention de débarrasser le pays des peaux-vertes et Karitamen l'encouragea dans ce sens sous les traits de Sigmar. Il vaut mieux pour

la liche que Haflok s'occupe de cette vermine plutôt que d'envoyer ses propres soldats squelettes.

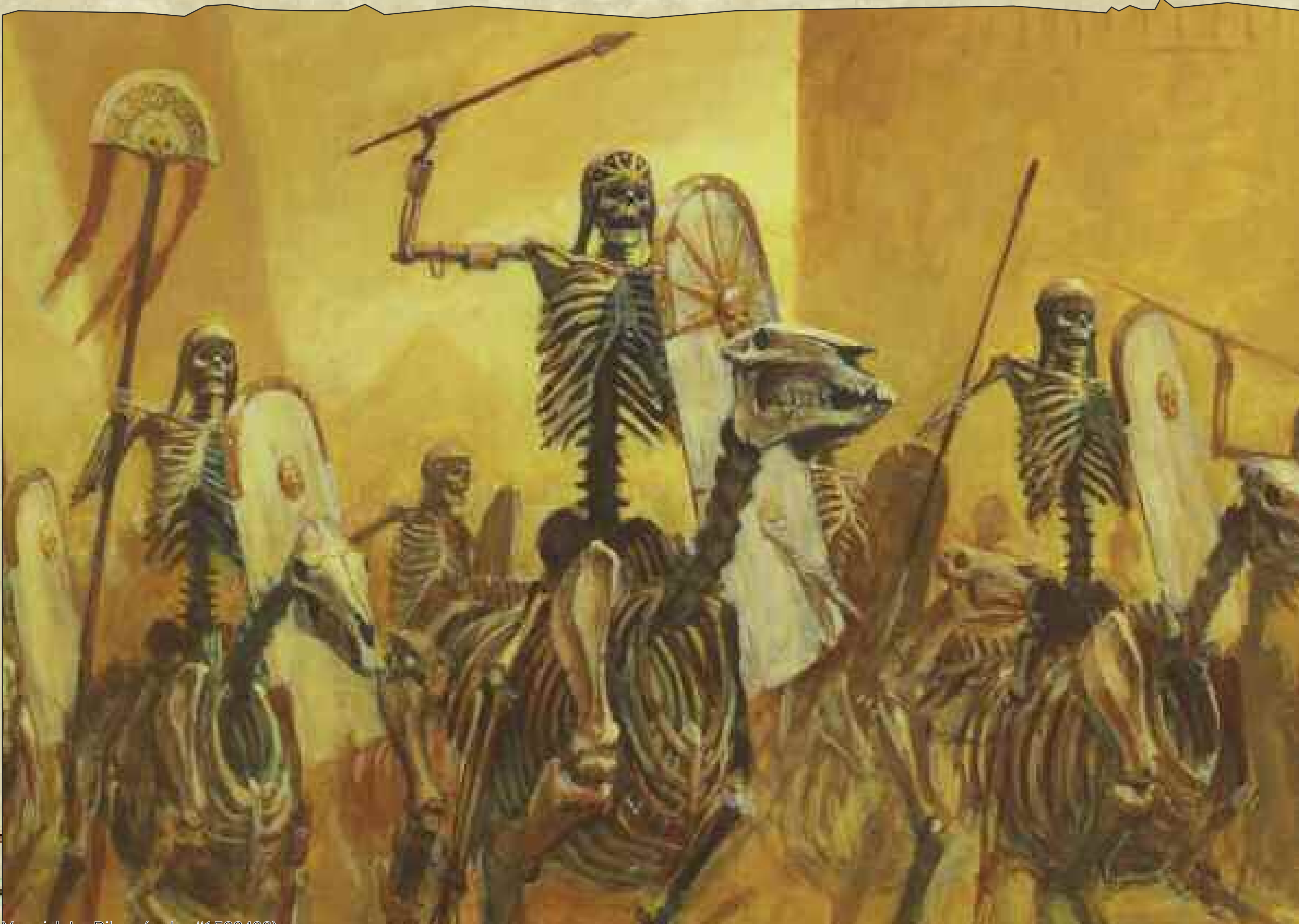
Karitamen a une autre mission pour Haflok, qui sied également aux aspirations du sigmarite. Le Seigneur Liche en a assez des cultistes du Chaos qui sévissent sur ses terres depuis quelques années. Il est apparu dans les rêves de Haflok pour le charger de détruire le bourg de Vrilloles et de tuer tous ces adorateurs déments. Il a également mis Haflok en garde contre les souterrains. Juste avant l'assaut final, Karitamen projette de dire à Haflok de s'emparer de la pierre du Sceptre de Jade et de l'envoyer dans les montagnes, à un endroit où l'un des guerriers de la liche pourra venir la récupérer.

Bien entendu, ce n'est pas parce que Haflok est le plus influençable qu'il est le seul prince à subir l'ascendant de Karitamen. Le Seigneur Liche est également apparu dans les rêves de Levrellian et de Fatandira, même s'il adopte avec eux une approche plus subtile. Ces deux-là sont en effet plus malins et risquent de comprendre plus facilement que quelqu'un tente de les manipuler. Pour éviter cela, Karitamen recourt également à des sources extérieures. Il a ainsi instillé un songe chez l'un des soldats de Fatandira, lui montrant le bourg de Vrilloles et son souterrain, en donnant même un aperçu de la statue dorée et de l'imposant Sceptre de Jade. Le soldat s'est réveillé avec un souvenir intact de son rêve et s'est précipité pour le raconter à son chef. Fatandira s'est montrée intriguée par l'histoire, d'autant plus quand, quelques jours plus tard, ses propres rêves lui ont montré des images similaires. Elle a donc pris la décision de prendre la bourgade impie d'assaut, pour se débarrasser ainsi d'une menace proche et mettre la main sur un trésor qui fera largement office de rétribution. Elle est particulièrement intéressée par le sceptre, qui n'a de cesse d'apparaître dans ses nuits, même si l'image mentale qu'elle en a lui montre un objet reluisant, mais occulte l'horrible morceau de roche qui est serti au sommet.

Levrellian a été une cible moins facile, directement, mais aussi indirectement. Au départ, Karitamen a pu insinuer quelques idées vagues dans l'esprit du prince, surtout dans son sommeil. Mais il semble désormais que quelque chose ou quelqu'un fait écran. Il ne parvient plus à atteindre l'esprit de Levrellian. Karitamen a donc entrepris d'agir sur l'esprit des lieutenants du prince, dans l'espoir que ceux-ci fassent ensuite la promotion de ces idées à leur chef. Mais les résultats ne sont pour l'instant pas très probants, car Strykssen, le nouveau conseiller de Levrellian, est désormais son seul véritable confident et s'occupe de filtrer l'avis du reste de l'entourage du prince. Il n'a ainsi laissé passer que deux idées véhiculées par les lieutenants du prince : l'attaque de Vrilloles et la rumeur d'une crypte cachée dans les montagnes, censée renfermer un magnifique trésor. Strykssen encourage d'ailleurs le prince à explorer ces deux pistes, ce qui réjouit Karitamen, certes, mais l'inquiète également quelque peu.

Il y a également un autre site où l'influence de Karitamen est minime : Vrilloles. Il parvient à observer ce qui s'y trame, mais avec quelque difficulté et jamais plus de quelques secondes d'affilée. L'esprit des cultistes lui reste complètement fermé, protégé par leur soumission volontaire au Chaos et le contact corrupteur de leur dieu. Le Seigneur Liche a exploré les sens des voyageurs, ce qui lui a donné un meilleur aperçu du bourg, même si les personnes qui sont admises à Vrilloles sont généralement torturées et tuées peu après. Ces espionnages par procuration sont donc plutôt brefs.

Bien entendu, Karitamen garde également un œil vigilant sur le col du Chien Fou, le vallon de la crypte et les pics environnants des Montagnes du Bord du Monde. Ses soldats squelettes patrouillent régulièrement les hauteurs, tuant toute créature qui s'enfonce de trop dans la vallée ou s'approche de l'entrée de la crypte. Ils laissent la plupart de leurs victimes pourrir sur la roche, sauf quand l'altercation a lieu suffisamment près et que la dépouille n'est pas trop endommagée, auquel cas les squelettes la ramènent auprès de la liche pour qu'elle l'anime. Quand Karitamen espionne un groupe d'explorateurs qu'il trouve prometteur, il ordonne à ses guerriers de les laisser approcher et même de pénétrer dans la crypte. Il ne désactive



cependant pas les protections du tombeau, car il veut voir si les aventuriers peuvent se débrouiller sans traitement de faveur. Quiconque est ainsi autorisé à explorer sa tombe a toutes les chances d'être animé à son service une fois mort.

Karitamen surveille autant qu'il le peut la frontière méridionale, même si celle-ci est vaste et à la limite de la portée de sa vue. Il sait que les peaux-vertes y sévissent encore en nombre et espionne les groupes de pillards qui rôdent dans son domaine. Il ne parvient cependant pas à les observer avec une précision suffisante pour en tirer des conclusions. Sa priorité reste de protéger son royaume béni des incursions, c'est pourquoi il se réjouit que Haflok reste vigilant sur cet axe, sans même avoir besoin de l'y inciter.

Limites

Karitamen est puissant, aussi bien d'un point de vue physique que magique. Il dispose d'un temps illimité et de ressources importantes (richesses et main-d'œuvre). Pourquoi, dans ce cas, n'a-t-il pas repris les rênes de son royaume ?

Plusieurs choses l'empêchent pour l'instant de satisfaire ses projets. Il souhaite tout d'abord que tout se déroule à la perfection. Karitamen est un tacticien et ne voit aucune raison de se précipiter brutalement sur les princes si une solution plus élégante et subtile peut donner la même issue en limitant la violence et les morts. Tant pis si une telle approche demande plus de temps ; la liche n'est pas pressée.

Le second élément restrictif est sa propre antiquité. Karitamen est vieux de plusieurs millénaires. La nature de l'homme n'a pas foncièrement changé, mais les années ont assurément apporté leur lot d'évolutions. En tant que chef de guerre et roi, Karitamen sait qu'il est important d'étudier l'adversaire pour pouvoir anticiper ses réactions. Quand il a repris conscience, la langue, les vêtements, l'arsenal et les styles martiaux des princes lui étaient étrangers. Le Seigneur Liche a donc passé ces dernières années à observer et apprendre. Il a désormais une meilleure compréhension de la situation et de ses acteurs. Il serait prêt à laisser passer quelques années de plus, mais il sent aussi qu'il peut lancer dès aujourd'hui certains de ses projets.

Il y a une troisième pierre d'achoppement : les interférences magiques, notamment celles du Chaos. Karitamen perçoit nettement la puissance qui s'est établie à Vrilloles, ainsi que celle qui s'est concentrée près de Levrellian. Il sait que ces forces pourraient bloquer sa propre magie, c'est pourquoi il doit faire preuve de prudence. Jusqu'ici, le Chaos n'a pas montré d'intérêt particulier pour ses projets et ne constitue donc pas une force d'opposition, mais cela pourrait changer une fois que Karitamen se sera révélé dans toute sa puissance. Il lui faut se préparer à se défendre contre toute adversité et à écraser au plus vite toute opposition magique.

Mais le principal écueil pour Karitamen est sa séquestration. Il est délicat de mener une guerre depuis les coulisses, même quand on a une vision claire du champ de bataille. Le Seigneur Liche doit se libérer de sa crypte, pour pouvoir guider ses guerriers sans entrave, affronter directement ses adversaires et agir sur leur esprit de plus près. Il ne pourra rien faire de cela tant qu'il restera coincé dans son propre caveau.

Plusieurs choses retiennent la liche. La première est psychologique ; Karitamen n'était pas quelqu'un de vaniteux, mais il savait l'importance d'un visage affable et résolu, et d'un corps vigoureux. Il comptait à l'époque renaître en parfaite condition ou du moins en ayant préservé son corps, pour pouvoir évoluer parmi ses gens et les inspirer par sa présence. Les choses ne se sont pas passées ainsi. Au lieu de cela, il a pris la forme d'un cadavre ambulant doué de parole. Son aspect a de quoi provoquer l'horreur de chacun, plus que l'admiration ou le respect. Même en tentant de masquer sa nature macabre, il sait que les vivants verront que quelque chose cloche. Il rechignerait à quitter son refuge, même s'il le pouvait, car il craint la réaction des gens et l'impact négatif que cette terreur pourrait avoir sur ses projets.

La question n'en est cependant pas encore là. Il est enfermé dans sa tombe par deux forces surpuissantes. La première est constituée par les glyphes nehekharéens qui ont été placés sur les portes de ses quartiers et dont l'énergie est concentrée dans la représentation d'Asaph, déesse de la magie. Ces protections empêchent Karitamen de sortir de l'enceinte désignée. La première fois qu'il les a vues, le Seigneur Liche a pensé qu'elles agissaient sur tous les morts-vivants, mais ne voulut pas prendre le risque de vérifier cette théorie. Avec le temps, il finit néanmoins par ordonner à l'un de ses serviteurs squelettiques de pénétrer dans la chambre funéraire, estimant qu'il pouvait éventuellement sacrifier un de ses sbires. Le squelette parvint à entrer et à ressortir sans encombre, ce qui impliquait que la barrière ne s'adressait qu'à Karitamen. Comme ces glyphes sont alimentés par la même magie nehekharéenne que celle qu'utilise Karitamen, il ne peut contrer leurs effets, pas plus que ses serviteurs n'ont été en mesure de détruire les protections et images ou même de les déplacer.

Au cours de ces dernières années, une seconde barrière puissante est apparue, mais elle s'adresse cette fois-ci à tous les morts-vivants. C'est une émanation du Chaos, centrée sur l'*Amulette de Shesh*, que l'on a placée au-dessus de la porte extérieure de la chambre funéraire. Cette barrière mystique empêche tout mort-vivant de la traverser ou même de s'en approcher. Le champ créé par l'amulette n'enveloppe que cette porte, ce qui signifie que les autres morts-vivants peuvent toujours aller et venir près de Karitamen par d'autres voies. Le Seigneur Liche, en revanche, est doublement séquestré. Il lui faudra de l'aide pour retirer l'amulette dans un premier temps, puis pour détruire ou déplacer une porte ou l'autre, après quoi il pourra enfin pénétrer dans les autres pièces de sa crypte et peut-être s'en extraire. Mais son influence sur les voyageurs et les princes s'est intensifiée. Il est parvenu à attirer plusieurs aventuriers dans son tombeau, même si aucun d'entre eux n'a montré les qualités suffisantes pour atteindre la chambre funéraire et donc l'aider à briser ses liens. Mais, avec le temps, Karitamen sait qu'il trouvera un groupe d'aventuriers suffisamment audacieux pour l'atteindre et assez puissants pour neutraliser les protections. À moins qu'il ne trouve avant cela un sort capable de protéger l'un de ses serviteurs assez longtemps pour retirer l'amulette ou un moyen de détruire les portes et les débarrasser de leurs glyphes. Quoi qu'il en soit, le Seigneur Liche est persuadé qu'il n'a plus beaucoup à attendre pour anéantir les forces qui l'immobilisent. Et alors, le Scarabée de la Mort sera à nouveau libre de fouler la vallée et de faire pleuvoir la mort et la destruction sur ses ennemis.

Pour plus de détails sur ce site, consultez le **Chapitre V : La crypte du Seigneur Liche**, page 35.



~ Chapitre IV ~ Sur la Route de l'Aventure

Le *Seigneur Liche* est une véritable boîte à outils, qui vous fournit tout ce dont vous avez besoin pour créer aventures et campagnes dans les Principautés Frontalières. C'est bien plus qu'une simple « descente de donjon ». Les actes des PJ, la manière dont ils réagissent à la région et les intrigues éventuelles proposées dans cette section peuvent avoir des répercussions majeures, susceptibles d'affecter les Frontalières, certes, mais également le reste du Vieux Monde. Vous trouverez ci-après des idées d'intrigue qui vous permettront de concevoir des scénarios d'aventure, voire une campagne.

Exploration

Chacun des trois princes locaux a entendu des histoires sur la crypte de la liche. Ils n'en savent pas grand-chose, si ce n'est qu'elle est censée se trouver dans les montagnes proches et renfermer un trésor considérable. Naturellement, les trois dirigeants voudraient s'en emparer. Mais ils sont par ailleurs enfermés dans une lutte perpétuelle les uns contre les autres, au point qu'envoyer dans les montagnes une partie de leurs forces, aussi réduite soit-elle, risquerait de faire pencher la balance en leur défaveur. Que peuvent-ils donc faire ? La réponse est évidente : ils peuvent y envoyer des aventuriers, du genre des personnages joueurs.

Les princes essayent tous de recruter des voyageurs, même si leurs méthodes peuvent différer.

Fatandira est réaliste. Elle cherchera probablement à engager des aventuriers car elle sait que l'argent peut faire sauter toutes les barrières. Elle ne fait pas aisément confiance, mais sait que les voyageurs ne peuvent faire du bon travail s'ils sont surveillés par des hommes d'armes. Par ailleurs, Fatandira a les effectifs les plus réduits des trois princes et ne peut prendre le risque d'en perdre. Elle offrira l'assistance d'un guide et d'un soldat de confiance aux personnages, mais n'aura pas d'objection s'ils préfèrent œuvrer seuls. En revanche, elle gardera leurs chevaux et tout l'équipement qui n'est pas indispensable dans la crypte jusqu'à leur retour, pour s'assurer qu'ils n'essayeront pas de la duper.

Haflok est à la fois un idéaliste et un fanatique religieux. Il fait appel à la foi des personnages et à leur loyauté. Il pourra leur offrir une récompense, mais méprise personnellement ces motivations et montrera son dédain de tout aventurier acceptant ou exigeant un dédommagement financier. Haflok est également celui des princes qui donne le plus facilement sa confiance. Si les personnages lui disent qu'ils vont explorer la crypte pour lui, il les croira sur parole. Il leur fournira même l'équipement nécessaire et un guide pour les mener dans les montagnes, avant de les livrer à eux-mêmes.

Levrellian est le plus roublard des trois, ce qui signifie qu'il est aussi le plus paranoïaque. Il sait également combien les gens peuvent être sournois, n'étant lui-même pas un modèle de vertu. Il pourra recourir à l'argent pour amadouer les personnages, mais il préfère la manipulation et le chantage pur et simple. Il n'hésitera pas à prendre l'un des PJ en otage jusqu'à ce que les autres lui rapportent le trésor. S'il n'en a pas l'occasion, il confisquera un bien cher aux personnages, comme une arme de famille, un symbole sacré ou un grimoire de valeur. Levrellian insistera pour que les aventuriers soient accompagnés d'au moins un de ses soldats, sachant que plusieurs autres se chargeront de les filer et de rester à proximité au cas où les personnages tenteraient de l'abuser.

Bien entendu, une fois que les PJ auront atteint la crypte, il leur faudra explorer ses souterrains et éviter ses pièges. Puis, ils devront trouver le trésor, ce qui sera relativement simple puisque l'essentiel est présenté directement sur les murs. Une fois qu'ils auront récolté le butin, il leur restera à sortir du tombeau, descendre des montagnes et retrouver le prince qui les a engagés (si tant est qu'ils en aient l'intention). Selon la nature de l'arrangement et les moyens de pression du prince, les personnages peuvent décider de garder le trésor, de fuir la région et de continuer leur route. La crypte abrite en effet largement assez d'or et de joaillerie pour racheter les chevaux, les livres et l'équipement éventuellement confisqué, et bien plus.

Si les personnages choisissent de retourner sur leurs pas, ils ne savent pas à quoi s'attendre de la part du prince. Honorera-t-il l'accord ? Assurément, dans le cas d'Haflok. Fatandira aussi, si elle a



quelque chose à y gagner. Quant à Levrellian, il le fera que s'il ne trouve aucun moyen de contourner le contrat. Ainsi, les PJ seront peut-être récompensés avant de repartir, ou bien seront-ils invités à rejoindre la cour du prince, ou se feront-ils jeter comme des malpropres ou encore mettre aux fers au fond des oubliettes.

Et puis, en fonction de ce qui se sera passé dans la crypte, ils auront peut-être des soucis plus importants… comme la menace d'une liche en colère qui vient récupérer son trésor et châtier les voleurs.

Extermination

La première motivation des explorateurs est souvent l'argent, à moins qu'il ne s'agisse de la connaissance, qui est juste un autre type de monnaie. Mais que se passe-t-il quand des personnages ne sont pas engagés pour récupérer un trésor mais pour retrouver son propriétaire ? Que se passe-t-il si leur but n'est pas de mettre la main sur l'or de la liche, mais de mettre un terme à son existence maudite ?

Les princes savent que quelque chose s'est éveillé dans les montagnes. Leurs hommes ont vu rôder des soldats squelettes, du moins ceux qui n'ont pas été tués par les morts-vivants pour grossir les rangs des guerriers de Karitamen. Personne ne sait d'ailleurs grand-chose sur le Seigneur Liche. Fatandira connaît de vieilles histoires concernant le Scarabée de la Mort et sa malédiction, mais guère plus. Haflok et Levrellian ont déjà entendu le nom, mais n'ont pas fait le rapprochement avec la crypte. Personne ne sait donc qu'une liche y réside, même si tout le monde y suspecte une présence.

Quelle qu'elle soit, il faut la détruire.

C'est une des rares choses sur lesquelles s'accordent les trois princes. Des personnages habiles pourront même convaincre les trois dirigeants de coopérer sur cette question très spécifique qui consiste à trouver le mal qui se cache derrière ces morts-vivants et à l'éradiquer.

Haflok considère cette mission comme sacrée et donne volontiers sa bénédiction et de l'équipement à toute personne qui souhaite y participer. Pour Fatandira, c'est une véritable menace et elle sera prête à porter assistance à des aventuriers volontaires. Levrellian admet que la question est importante, comme le dit Strykssen, et encourage tout individu suffisamment inconscient pour prendre ce risque, sans pour autant engager ses propres ressources.

Des personnages avisés ne manqueront pas de réaliser que le premier prince à dénicher ce mal et le détruire deviendra un héros local. Les deux autres chefs auront ensuite bien du mal à rivaliser avec un homme (ou une femme) aussi populaire. Cet argument peut suffire à convaincre n'importe lequel des princes à financer une telle mission. Le plus susceptible de mordre à cet hameçon est Levrellian, car il est le plus sensible à l'importance du jeu politique.

Une expédition visant à détruire le Seigneur Liche va se heurter à trois problèmes principaux. Tout d'abord, les personnages joueurs devront le localiser, ce qui implique de trouver la crypte. Ensuite, il leur faudra l'atteindre, ce qui les oblige à parcourir le mausolée et vaincre les terreurs qu'il abrite. Et enfin, il leur faudra terrasser la liche, ce qui ne peut se faire sans l'affronter. La tâche n'a donc rien d'aisé.

Si les personnages surmontent ces écueils, il leur faudra sortir de la crypte, contourner les résidents encore valides et revenir auprès du ou des princes avec leur preuve.

Que se passera-t-il alors ? Levrellian voudra tirer la gloire de l'élimination de la créature et n'aura aucun scrupule à tuer tout individu à qui cela pose un problème. Il intimera aux personnages de la boucler pendant que lui annoncera sa victoire contre la redoutable liche. Quiconque y trouve à redire terminera en prison, dans le meilleur des cas.

Fatandira se contentera de la satisfaction d'avoir été celle qui a commandité l'opération. Elle récompensera les aventuriers pour leurs services et les laissera partir, à condition d'être sûre qu'ils ne représentent pas une menace pour elle ou ses sujets.

Haflok est suffisamment honnête et altruiste pour être satisfait, qui que soit le meurtrier de la liche. Il fera les louanges des personnages qui ont accompli cette mission sacrée et les récompensera du mieux possible.

Mais si le Seigneur Liche disparaît, qu'est-ce qui empêchera le Chaos de se déverser dans la vallée et au-delà ?

Délivrance

Il est aussi possible que tous ne veulent pas la mort de Karitamen. Il s'agit tout de même d'un sorcier vieux de plusieurs millénaires disposant d'une petite armée de morts-vivants qui peut facilement s'agrandir. Il régnait également sur ces terres autrefois, ce qui signifie qu'il les connaît bien et maîtrise bien mieux l'art de gouverner que ces princes parvenus. Karitamen est un adversaire redoutable, certes, mais peut aussi faire un allié surpuissant.

Levrellian ne cracherait probablement pas sur la possibilité d'un marché avec le Seigneur Liche. Fatandira pourrait s'allier avec le Scarabée de la Mort si c'était pour elle la seule possibilité de préserver ses terres et ses gens. Haflok ne collaborerait jamais avec Karitamen en connaissance de cause, même si cela fait quelque temps qu'il travaille à son service sans le savoir.

Mais si quiconque tente de négocier avec la liche, il connaîtra vite la première condition : la libérer de sa prison.

C'est ainsi que les personnages peuvent être engagés, non pas pour détruire Karitamen, mais bien pour le trouver et le délivrer, que ce soit pour l'amener devant un prince ou juste pour lui rendre sa liberté, afin qu'il soit plus enclin à envisager une alliance.

Mais Karitamen n'est pas né de la dernière pluie. Il saura si les personnages ont été envoyés pour négocier avec lui ou pour le récupérer. Il ne fera rien pour aider les PJ, préférant observer comment ces émissaires se sortent de la situation. S'ils l'atteignent vivants, le Seigneur Liche les recevra le plus civilement possible. Il veut avant tout quitter ce caveau et de tels personnages sont peut-être ceux qui pourront l'aider à briser les liens qui l'y séquestrent.

La question est alors de savoir ce que fera Karitamen s'ils le libèrent. Ira-t-il à la rencontre du prince commanditaire pour lui exprimer sa gratitude et s'asseoir à une table pour discuter d'une alliance ? Se retranchera-t-il dans un endroit d'où il pourra observer ce qui se passe dans la vallée, éprouver sa liberté nouvelle et ses pouvoirs grandissants ? Ou décidera-t-il que le moment est venu d'œuvrer directement pour assouvir son désir de vengeance et de domination ?

Espionnage

Les trois princes ne se font pas confiance. Ils ne peuvent se le permettre, car ils sont tous voisins et ne désirent finalement chacun que gouverner seuls toute la région. Ils envoient régulièrement quelques-uns de leurs sujets pour espionner leurs rivaux, à l'occasion des événements importants notamment.

Actuellement, ils savent tous que quelque chose est tapi dans les montagnes. Ils ont tous entendu parler de la crypte et s'imaginent qu'il s'agit du foyer des morts-vivants récemment observés. Mais l'occupant du tombeau travaille-t-il seul ? Ou a-t-il un arrangement avec l'un ou l'autre de mes rivaux, voire les deux ? Telles sont les questions que peut se poser chaque prince.

Les personnages peuvent donc être engagés par l'un des princes, ou contraints à son service. Ce dernier veut que les PJ espionnent un rival ou les deux, pour se faire une idée de l'étendue de leurs connaissances, notamment en ce qui concerne le tombeau. Mais tous les aventuriers n'excellent pas dans l'art de la discrétion. La question n'est cependant pas de s'infiltrer chez l'adversaire, mais seulement de découvrir ce qu'il sait, par n'importe quel moyen.

Fatandira est la plus sensible à la flatterie. Un beau jeune homme ne devrait avoir aucun mal à apprendre tout ce qu'elle sait de la crypte en flirtant avec elle et en lui posant des questions faussement innocentes. Elle n'est pourtant pas stupide, mais une amourette aura tôt fait de la rendre étonnamment vulnérable.

Haflok se fera un plaisir de partager tout ce qu'il sait avec des sigmarites. Il n'a rien d'un idiot et sait que n'importe qui peut enfiler une toge, porter un symbole religieux et faire semblant de prier. Il a donc prévu quelques mises à l'épreuve pour ceux qui se présentent comme des collègues, capables de révéler toutes les supercheries, si ce n'est les plus habiles.

Levrellian est très prudent avec ses secrets et connaissances. Il garde des notes écrites et ne se confie qu'à ses conseillers les plus proches, ce qui se limite à Strykssen. Mais il est aussi un peu trop sûr de sa supériorité intellectuelle et cette vanité peut être exploitée par des personnages astucieux. Il pourra aussi accepter de troquer des renseignements si les aventuriers lui proposent quelque chose qui l'intéresse.

Il va sans dire qu'aucun de ces princes n'apprécie les espions. Si les personnages sont pris sur le fait, ils seront sévèrement châtiés, voire exécutés. Il ne tient qu'à eux de ne pas se faire attraper.

Sabotage

Les princes ne sont pas idiots. Ils n'auraient d'ailleurs jamais gardé leur trône s'ils l'étaient. Chacun sait que le mausolée se trouve quelque part là-bas et ne doute pas un instant que ses rivaux en savent tout autant. S'engage donc une course dont le vainqueur sera le prince qui trouvera la crypte le premier, ainsi que les richesses qu'elle recèle. La vraie question n'est d'ailleurs peut-être pas de savoir qui trouve le site le premier, mais qui parvient à y pénétrer, ce qui n'est pas du tout la même chose.

Les PJ peuvent assurément être engagés pour aller explorer la crypte. Mais pourquoi un prince irait-il faire confiance à ces étrangers ? Pourquoi n'enverrait-il pas ses propres lieutenants récurer les souterrains ? Ainsi, les personnages peuvent être engagés pour s'assurer que personne d'autre ne pénètre dans la crypte, en attendant que les troupes du prince atteignent l'entrée. C'est le meilleur moyen de visiter le tombeau sans être gêné par ses rivaux.

Levrellian n'hésitera pas à engager des hommes pour garder l'entrée du site et saboter toute tentative de ses voisins. C'est aussi le cas de Fatandira, même si elle souhaitera sûrement limiter les morts. Haflok n'est pas du genre à tolérer de telles méthodes, mais cela ne veut pas dire que certains de ses lieutenants à la morale moins stricte n'engagent pas des saboteurs dans son dos.

Si les personnages sont engagés pour torpiller, tout revient à savoir jusqu'où ils iront. Quelles mesures seront-ils prêts à prendre pour empêcher les rivaux du prince de pénétrer dans la crypte en premier ? Jusqu'à quel point outrepasseront-ils les ordres ? Et puis, résisteront-ils à la tentation d'aller eux-mêmes explorer le mausolée quand ils auront surveillé son entrée pendant plusieurs jours d'affilée et n'auront rien vu de plus menaçant qu'une douce brise ?

Démolition

Les princes veulent chacun ce qui se trouve dans la crypte. En même temps, ils ne veulent surtout pas des occupants du tombeau, notamment ceux qui rôdent dans les parages et déciment la population. Le trésor du mausolée mérite-t-il de sacrifier des vies humaines ? Ou vaut-il mieux tout simplement détruire le tombeau une bonne fois pour toutes ?

Levrellian veut assurément mettre la main sur ce trésor. Mais s'il a l'impression que la situation est devenue incontrôlable, il verra les choses autrement. En tout cas, il préférerait que la crypte soit détruite, plutôt que de voir ses voisins en profiter.

Fatandira n'est pas plus intéressée par la destruction du tombeau, mais elle se pliera elle aussi à la nécessité. Elle a entendu des histoires concernant Karitamen durant son enfance et sait plus que quiconque à quel point le Scarabée de la Mort pourrait être dangereux s'il était éveillé. Elle préférera renoncer à l'or qui est caché dans la crypte, plutôt que de prendre le risque de libérer une liche parmi les vivants.

Haflok se réjouirait de la destruction du tombeau et serait prêt pour ce faire à laisser le trésor lui filer entre les doigts. Il considère que cette crypte est maléfique et impie, car ses occupants apparaissent comme des assassins morts-vivants. Détruire tout le site et ses habitants débarrasserait la vallée d'un grand mal et permettrait à Sigmar de briller à nouveau dans cette contrée.

Mais il reste encore à savoir comment procéder à cette démolition. Les maîtres artisans ont excavé la crypte de Karitamen dans le granit de la montagne. Certains murs atteignent plusieurs mètres d'épaisseur. Par quoi ces barrières naturelles pourraient-elles être transpercées ? Où faudra-t-il placer les explosifs ou attaquer les colonnes et piliers pour que tout le complexe s'effondre ? Le prince qui a engagé les personnages leur fournira un baril de poudre noire, mais cela suffira-t-il pour détruire une structure qui a traversé des millénaires ?

Si on ne peut détruire la crypte, les princes devront probablement se contenter d'en condamner l'accès à tout jamais, ce qui permettrait de confiner le mal qui y réside. Encore faut-il savoir comment verrouiller les lieux. Peut-on reconstruire les portes ? Pourra-t-on y adjoindre de nouvelles protections ? Est-il nécessaire de faire effondrer toute l'entrée ? Seuls des personnages disposant des connaissances nécessaires pourront répondre à ces questions et encore, seulement s'ils voient l'entrée de leurs propres yeux. Plus il leur faudra de temps pour trouver une réponse, plus nombreuses seront les créatures qui émergeront des profondeurs, descendront des nuages ou arriveront de leur lointaine demeure pour rejoindre les morts-vivants de la crypte.

Conquête

Toutes les missions ne tournent pas autour de la crypte. Dans certains cas, ce mausolée n'est qu'un catalyseur, un outil. Les trois princes ont lutté pendant des années pour la domination de la région et de ses rivaux. Désormais, avec la proximité d'un important trésor, chaque dirigeant est plus déterminé que jamais à s'imposer sur ses deux voisins une bonne fois par toutes. Alors, les richesses de la crypte ne seront que la cerise sur le gâteau.

Chacun des trois princes rassemble ses forces et organise ses troupes. Il fera tout pour les agrémenter de ce qui pourra lui donner un avantage, notamment une poignée de voyageurs et d'aventuriers expérimentés. Levrellian recourt à l'argent comme principale motivation et fera allusion à plusieurs autres récompenses pour ceux qui sont prêts à le servir. Fatandira propose également de l'argent, mais invoque aussi l'honneur. Haflok fait appel à la foi, la loyauté, l'honneur et le sens du devoir des aventuriers, mais il fournit également provisions, gîte et couvert.

Cela implique bien sûr que les personnages s'engagent dans les troupes d'un prince. Ils pourront trouver un meilleur moyen d'exploiter leurs talents, par exemple en influençant les événements. Si les trois princes s'affrontent, certains risquent de perdre leur trône ou leur vie. La région vivra dans le tumulte pendant quelque temps, période au cours de laquelle des individus avisés pourront accumuler un joli pactole. Ainsi, alors que les trois chefs voudront le tombeau une fois la bataille engagée, ils auront d'autres soucis sur les bras. Ce serait le moment idéal pour toute troupe d'aventuriers d'aller eux-mêmes explorer la crypte et de s'approprier tout ce qu'ils trouvent.

Les personnages ont peut-être des ambitions plus prestigieuses que juste s'enrichir. Les batailles peuvent altérer le paysage de nombreuses manières, ce qui veut dire que si l'un des princes tombe, une ouverture apparaîtra pour des chefs en puissance. Quelqu'un qui s'est préparé à cette éventualité pourra alors s'insinuer et prendre le contrôle de la situation avant que les autres survivants récupèrent, ce qui lui permettra d'asseoir sa position, voire d'agrandir le territoire dont il a « hérité ». Des individus plus retors et immoraux peuvent même arranger les événements pour que certains princes, si possible les trois, meurent sur le champ de bataille. S'ils tombent tous ainsi, un dirigeant puissant (ou plusieurs personnes) pourra s'arroger toute la région qui deviendra alors un véritable royaume. Pour plus de conseils sur la manière de mener une campagne où des PJ sont princes, le supplément *Les Royaumes Renégats* est le compagnon idéal.

Il faudra bien entendu des ressources considérables pour réaliser une telle opération. Les personnages ont sûrement du talent, des compétences et d'autres atouts, mais il est peu probable qu'aucun d'entre eux soit assez riche pour engager ses propres troupes. Il y a cependant une personnalité locale qui en a les moyens et qui est directement intéressée par la destitution des princes : Karitamen. Le Seigneur Liche veut récupérer son royaume et peut envisager de devoir se servir de fantoches mortels. Il pourra bien sûr changer d'avis une fois le royaume solidement rétabli, mais rien n'empêche les personnages de le mystifier de leur côté.

Révélation au grand jour

Les Principautés Frontalières regorgent de dangers, certains étant plus évidents que d'autres. L'une des plus grandes menaces actuelles de la région se cache au sein du cercle des proches d'un seigneur, sous l'aspect d'un humble conseiller : Strykssen. Bien qu'il se présente comme un simple homme issu de l'Empire, Strykssen est un cultiste du Chaos. Il est ici pour trois raisons : faciliter le développement du Chaos, détruire Vrilloles et s'emparer de sa malepierre, et mettre la main sur le gantelet qui lui permettra de libérer le démon qui l'habite. De bien des manières, Strykssen est une menace pire encore que le Seigneur Liche, qui souhaite, lui, préserver la région et protéger ses habitants. Strykssen se réjouirait quant à lui de voir les gens mourir et pourrir sur le bord des chemins de toute la contrée, sachant que la terreur engendrée par de telles atrocités ne ferait qu'affermir la domination du Chaos sur le pays.

Si les personnages découvrent la véritable nature de Strykssen et son allégeance, ils se sentiront peut-être tenus de l'arrêter. Il est foncièrement et irréversiblement mauvais, à l'inverse de Karitamen qui, malgré sa furie et sa qualité de mort-vivant, se comporte toujours avec la noblesse et l'honneur d'un véritable roi, quoique tyrannique. Malheureusement, l'emprise de Strykssen sur Levrellian est totale, au point que le prince ne croira aucune affirmation compromettant son conseiller préféré. Ce n'est pas le cas de Haflok qui, s'il soupçonne la présence du Chaos dans la région, rassemblera l'ensemble de ses troupes pour lancer une offensive décisive. Fatandira admettra qu'il faut empêcher le cultiste de sévir, mais elle sait aussi que Levrellian peut être très dangereux et pourra suggérer une approche plus diplomatique pour faire entendre raison à son rival.

Encore une fois, le meilleur allié des personnages risque d'être le Seigneur Liche. Karitamen abhorre le Chaos et il est presque convaincu d'une telle influence à la cour de Levrellian. Si on lui parle de Strykssen sous cet angle, il fera aussitôt le rapprochement. Il mettra alors tout en œuvre pour que le cultiste disparaisse de ses terres. Si les personnages sont ainsi épaulés par Karitamen, ils pourront espérer survivre à une confrontation avec Strykssen. Si ce

dernier disparaît, son influence sur Levrellian s'évaporera et le prince comprendra qu'on l'a abusé. Il se montrera reconnaissant avec ses sauveurs, mais aura également du mal à accepter qu'on sache qu'il a été dupé et manipulé à ce point.



Épuration

La région présente, on le sait, une autre antenne du Chaos, qui fait également l'unanimité des princes : Vrilloles. Les trois dirigeants ont compris que la bourgade constituait désormais une menace pour tous et ils savent qu'il faut y trouver un remède. Il faudra cependant organiser un assaut d'envergure, car le bourg est très bien fortifié.

Chacun des trois princes sera prêt à payer une coquette somme pour tout renseignement sur Vrilloles et ses habitants, surtout en ce qui concerne ses défenses et ses effectifs. Trop s'approcher du bourg peut s'avérer dangereux et y pénétrer ne peut entraîner que la mort, mais c'est ce qui fait tout le sel d'une telle mission.

Les seigneurs peuvent même s'allier pour détruire Vrilloles, notamment si quelqu'un leur en donne l'idée. Après l'assaut, ils pourront toujours se disputer sur l'identité de celui qui doit récupérer le site et le trésor caché dans le temple souterrain, mais ils veulent tous les trois que le bourg disparaisse, ainsi que sa corruption.

Bien entendu, si deux princes ou plus choisissent d'assaillir Vrilloles ensemble (ou s'il se trouve qu'ils l'attaquent en même temps), le champ de bataille aura de quoi déconcerter. Ils prennent alors le risque de mourir eux-mêmes, comme s'ils s'affrontaient mutuellement. C'est alors que le vainqueur ou un individu habile resté en retrait pourra s'arroger et les terres du défunt et ses titres. Le scénario idéal pour le Seigneur Liche serait que les trois princes attaquent ensemble Vrilloles, rasent le bourg, mais périssent durant l'opération. Le champ serait alors libre et il pourrait tranquillement reconquérir toute la région. Mais d'autres peuvent avoir la même idée, notamment des aventuriers qui auront œuvré avec un ou plusieurs princes et participé à l'incursion.

Aventures

Jusqu'ici, ce chapitre n'a proposé que des structures générales de campagne. Mais par où commencer ? Les rubriques suivantes vous présentent des idées plus précises, des intrigues et des synopsis d'aventure qui pourront servir à lancer votre campagne. Cela dit, ces idées ne sont pas entièrement développées. Elles sont là pour vous fournir les concepts de base. C'est à vous de décider où placer chaque histoire et comment les modifier ou les combiner. Il ne s'agit pas non plus des seules possibilités offertes par le décor du *Seigneur Liche*. Le but est ici de vous inspirer et de vous assister, et non de vous restreindre. Si vous avez une idée de campagne qui n'est tirée d'aucune des suggestions qui suivent (ou même des structures évoquées plus haut), n'hésitez pas à la développer. Nous espérons que les concepts abordés ici vous montreront l'éventail des perspectives de cette région, ce qui vous permettra ensuite d'exploiter vos propres idées.

Commutation de peine

Les personnages traversent la région et sont faits prisonniers par des gardes de Levrellian. Le prince les accuse d'avoir commis un crime sur ses terres. L'accusation est peut être fondée, selon ce que les aventuriers ont fait depuis qu'ils sont dans la région, ou montée de toutes pièces. Le fait est qu'ils sont reconnus coupables et condamnés à mort. Son conseiller se penche à son oreille pendant que les PJ sont évacués et lui murmure quelque chose. Le prince ordonne aux gardes d'arrêter et offre aux personnages l'occasion d'échapper à une mort certaine. Ils devront trouver la crypte et y pénétrer pour son compte. S'ils en reviennent, il lèvera toutes les charges. L'offre paraît louche, et elle l'est, mais elle vaut certainement mieux que de se balancer au bout d'une corde.

Levrellian honorera le marché si les personnages reviennent en vie. Il n'aura aucune bonne raison de les tuer une fois qu'il aura son trésor, même s'il les mettra en garde contre le fait d'ébruiter l'histoire. Il enverra au moins un garde avec les PJ pour l'exploration, avec l'instruction de les tuer si cela s'avère nécessaire ou préférable, mais pas avant que les aventuriers aient cartographié la crypte et désarmé ses pièges.

L'héritier disparu

Grigi Levrellian, le neveu et héritier de Levrellian, a disparu ! La dernière fois qu'on a vu le jeune homme, il empruntait le col du Chien Fou à cheval, avec quelques amis. On a retrouvé la dépouille de l'un de ses accompagnateurs, en charpie, mais pas la moindre trace des autres. Levrellian est dans tous ses états et offre une grosse récompense à ceux qui ramèneront son neveu vivant. La somme devrait suffire à convaincre n'importe qui, surtout une bande d'aventuriers. Mais la piste mène plus loin dans les montagnes, au cœur d'une étrange vallée et à l'entrée d'une caverne très curieuse, creusée à même la pente ouest. La récompense suffira-t-elle à motiver les personnages à pénétrer dans les entrailles de la montagne et à affronter ce qui s'y abrite ?

Les serviteurs du Seigneur Liche ont bien entendu enlevé Grigi. Karitamen sait qui est le garçon et a spécifiquement envoyé ses guerriers le récupérer. Il a l'intention de garder Grigi vivant pour marchander sa libération en forçant Levrellian à se soumettre à ses exigences. Les amis de Grigi sont déjà morts et animés.

Le col macabre

Les personnages parcourent les Montagnes du Bord du Monde. Ils empruntent le col du Chien Fou, qui est le passage le moins ardu, mais sont attaqués par des squelettes. Ceux-ci proviennent de la crypte. Si les aventuriers n'éliminent pas tous les assaillants, ils pourront ensuite les suivre jusqu'à la prison de Karitamen. Les PJ pourront alors décider de s'enfoncer dans le souterrain, mais ils risquent de subir de nouvelles attaques.

Le Seigneur Liche multiplie les attaques sur les voyageurs, pour nettoyer le col, mais aussi pour grossir les rangs de son armée. Ses squelettes ont pour ordre de ne pas détruire irrémédiablement les dépouilles, mais de les ramener dans la crypte pour qu'il puisse les animer. Ils ne sont guère malins et peuvent facilement prendre des inconscients pour des morts, traînant alors des victimes évanouies dans le mausolée.

Visions

Au moins un des personnages fait d'étranges rêves dans lesquels quelqu'un lui parle d'un tombeau fabuleux dans les parages, dans lequel on trouve des richesses extraordinaires. L'orateur peut être un parent disparu depuis longtemps, un professeur très respecté par le personnage, la divinité de ce dernier ou simplement un roi majestueux portant une étrange armure d'un métal bleu. Quelle que soit sa forme, l'individu rayonne de puissance, de confiance, de sagesse et de bienveillance. Tout ce qu'il dit pousse le personnage à vouloir trouver la crypte au plus vite.

C'est Karitamen qui s'insinue comme il peut hors de sa tombe, à la recherche de quelqu'un qui pourrait l'en libérer. Il a trouvé les PJ et explore leur esprit par le biais de sa magie. Cela lui permet d'apparaître dans leurs songes et de dénicher la forme qu'ils trouvent la plus rassurante. Si les personnages acceptent d'explorer la crypte, Karitamen leur enverra des images mentales de sa position. Il leur fournira même un vague aperçu de la structure du site. Il ne fera rien pour les aider à éviter les pièges, car il souhaite les mettre à l'épreuve. Il n'activera pas la plupart des gardiens de son tombeau, mais en laissera quelques-uns harceler les aventuriers pour évaluer leur vaillance.

Si les personnages survivent aux pièges et atteignent la chambre funéraire, Karitamen les y accueillera cordialement. Il leur proposera de les rendre plus riches que dans leurs rêves les plus fous, de leur octroyer une magie comme on n'en a plus vu depuis la chute de l'Empire nehekharéen, ou de leur offrir ce qui est en son pouvoir. En retour, il ne veut qu'une chose : qu'ils retirent l'amulette de l'entrée et qu'ils détruisent la porte ou qu'ils la sortent de ses gonds. Une fois que ces deux mesures seront prises, Karitamen sera libre de sortir de la chambre et même de la crypte. Il honorera son marché avec les PJ, sauf s'il a l'impression qu'ils peuvent menacer ses projets, auquel cas il les tuera de sang-froid.

Une escale pour la nuit

Les personnages voyagent à travers les Principautés Frontalières et, alors que le ciel commence à s'obscurcir, ils repèrent une haute muraille à l'horizon. Cela ressemble à un gros bourg. Un homme de guet les remarque et leur souhaite le bonsoir. Il leur demande leur destination et leur annonce qu'ils sont les bienvenus s'ils veulent passer la nuit dans sa bourgade. Ce ne peut être que mieux qu'une nuit de plus à même le sol ! « Entrez, voyageurs », leur crie-t-il tandis que quelqu'un d'autre ouvre une porte. « Bienvenue à Vrilloles ! »

Tous les habitants se montrent très accueillants ; trop en fait, et l'arrivée des voyageurs semble provoquer un réel émoi. Il ne faudra cependant pas longtemps avant que ce masque tombe et que les villageois attaquent. Ils n'ont toutefois pas l'intention de tuer leurs visiteurs, du moins pas encore. Tout prisonnier sera dans un premier temps choyé, puis torturé et enfin sacrifié dans le cadre d'un rituel obscène.

Si les personnages parviennent à fuir la bourgade des cultistes, ils feront partie des rarissimes individus qui ont pénétré dans l'enceinte du bourg et en sont ressortis vivants, sans pour autant être adeptes de Slaanesh. Chacun des trois princes sera prêt à débourser une somme rondelette pour leur récit.

Entre le marteau et l'enclume

Les personnages parviennent au sommet d'une butte et se retrouvent au-dessus d'une petite armée. Puis ils entendent des bruits de sabots et repèrent un autre ost qui va droit sur eux ! Une bataille est imminente et ils sont pris dans l'étau !

Deux princes, au moins, ont finalement décidé d'en venir aux dernières extrémités. Ou alors, ils s'en prennent à Vrilloles mais les soldats ont pour instruction de ne pas hésiter à taper sur les troupes du voisin. L'une des divisions armées pourrait également être composée de morts-vivants, en imaginant que Karitamen a rassemblé suffisamment de guerriers pour lancer une attaque d'envergure contre Vrilloles ou l'un des usurpateurs humains. Quels que soient les camps, les aventuriers ont eu le malheur de se retrouver au cœur du champ de bataille juste avant le début des hostilités.





~ CHAPITRE V ~ LA CRYPTE DU SEIGNEUR LICHE

Bien avant la naissance de Sigmar et la formation de l'Empire, la grande civilisation de Nehekhara régnait sur le Vieux Monde. Son influence était telle qu'à son apogée, elle s'étendait des jungles des Terres du Sud à la lisière des Montagnes Noires (limite méridionale de l'Empire actuel). Encore aujourd'hui, ses ruines sont enfouies sous les terres de nombreux royaumes. L'héritage le plus prestigieux qu'ont laissé les Nehekharéens est constitué par les grands tombeaux de leurs rois, reines et princes. La plus importante concentration de ces cryptes se trouve dans la région que l'on appelle désormais Terre des Morts et qui était autrefois le cœur de l'antique Nehekhara et le foyer du royaume de Khemri. Mais certains de ces mausolées existent encore plus au nord, jusque dans les Principautés Frontalières. On raconte encore des récits selon lesquels ces cryptes abritent des secrets d'un autre temps et des trésors indescriptibles qui n'attendent que ceux qui auront le courage d'en outrepasser les grilles.

LE VALLON DE LA CRYPTE

La piste suivie par les personnages finit par les mener au vallon de la crypte. Le Scarabée de la Mort avait choisi ce site pour plusieurs raisons. Le vallon est petit et n'attire pas l'attention des pillards potentiels. Les parois sont en granit comme les montagnes environnantes, ce qui est excellent pour l'excavation. Un étroit chemin partait du vallon et menait jusqu'à la plaine, facilitant les transports liés à la construction, même si ce sentier n'a pas supporté les longues années d'érosion et d'exposition aux éléments. Karitamen a également sélectionné ce site car c'est l'un des derniers vallons avant la lisière occidentale des montagnes et donc l'un des lieux les plus proches de son royaume. Depuis la crête qui domine la vallée, une sentinelle pouvait surveiller toutes les terres du roi nehekharéen. Ainsi, le Scarabée de la Mort pouvait symboliquement veiller sur ses sujets depuis sa tombe et les garder des ennemis.

Le vallon de la crypte n'est bien entendu pas un nom officiel. Personne ne s'y aventure, peu de personnes rôdant de toute façon dans les montagnes et l'endroit ne présentant apparemment rien qui vaille la peine d'être étudié ou récupéré. Le site n'apparaît d'ailleurs sur aucune carte, car personne n'a jamais pris la peine de détailler sérieusement la géographie les Montagnes du Bord du Monde. À l'époque de Karitamen, la position de la crypte était bien sûr connue de tous, car nombre de ses sujets avaient participé à la construction et tous les nobles étaient présents à la cérémonie funéraire. Mais une fois les portes scellées, la coutume fut de ne plus faire référence au mausolée et même de l'oublier. Les gens préféraient éviter la région, par respect, mais peut-être aussi par peur.

La mort des responsables de l'assassinat de Karitamen ne fit rien pour atténuer cette crainte. La rumeur se répandit, selon laquelle le Scarabée de la Mort avait maudit ses meurtriers. Des récits faisaient état du retour du roi d'entre les morts, attendant dans son tombeau que les âmes de ses assassins soient traînées à ses pieds. Ses anciens sujets prenaient bien soin de rester à distance du vallon de la crypte, allant jusqu'à éviter le col proche par crainte de déranger l'esprit agité du roi d'antan et de provoquer son ire. La mise en garde contre le vallon s'ancra progressivement dans les esprits, au point que les gens finirent par oublier pourquoi ils n'allaient jamais là-bas. Cette habitude persiste aujourd'hui et de nombreux habitants de la région contournent toujours soigneusement le val sans savoir pourquoi.

Approches

On peut atteindre le vallon de la crypte depuis toutes les directions, mais aucun de ces accès n'est facile.

La méthode la plus simple consiste à emprunter le col du Chien Fou, puis à gravir la pente nord, juste après l'entrée du col, quand le vent devient subitement moins violent. À partir de là, le vallon est à moins d'une journée de marche au nord.

En suivant l'affluent septentrional le plus bas de la Hurlante, on arrive dans les montagnes, juste au nord du vallon. L'eau filtre à

travers des failles étroites si bien qu'il est très difficile de suivre son cours et impossible d'y nager ou d'y naviguer, surtout en remontant le courant.

Un autre moyen d'atteindre le vallon de la crypte consiste à gravir les montagnes sans passer par un col ou un cours d'eau. Le périple est plus aisé du nord au sud, car les pics les plus hauts s'étendent à l'est du vallon, faisant tampon avec les Terres Sombres. On peut cependant trouver des sentiers étroits et de petites corniches. Un montagnard expérimenté pourra passer par là, si nécessaire.

Aucun accès dégagé ne donne sur le vallon. Il faudra donc crapahuter pour l'atteindre. Les parois sont escarpées au point de nécessiter des cordes, des pitons et autres outils d'escalade, leur hauteur suffisant largement à tuer les malheureux qui chutent. En fait, Karitamen avait à l'époque demandé à ses tailleurs de pierre de lisser les parois, pour empêcher les pilleurs de tombes de s'approcher. Il pensait bien entendu que l'étroit sentier qui passait par la paroi occidentale resterait intact, pour permettre à ceux qui souhaitaient lui rendre hommage d'accéder sans encombre. Mais cette piste a disparu au fil des siècles, la roche effondrée l'ayant ensevelie. Un alpiniste motivé pourra néanmoins retrouver le point d'entrée de cet accès, qui débute juste au-dessus du col du Chien Fou, et le suivre jusqu'à quelques pas du vallon à proprement parler.

Trouver le vallon

C'est à vous de décider si les personnages trouveront facilement la crypte ou pas. Explorer les Montagnes du Bord du Monde n'est pas chose aisée, toutes sortes d'horreurs hantant ces pics et ces gouffres. Vous pouvez épicer la phase de recherche de quelques rencontres supplémentaires, d'indices et même d'autres explorateurs. Développez ces aspects autant que vous le voulez, mais ne perdez pas de vue que l'essentiel de l'aventure est dans la crypte et qu'il ne faudrait pas que les personnages aient épuisé toutes leurs ressources avant d'être vraiment mis à l'épreuve par les pièges et terreurs qui se tapissent à l'intérieur.



Zones-clefs

Presque tous les tombeaux royaux, y compris les pyramides, sont accompagnés de temples mortuaires où les prêtres étaient censés prendre soin de l'âme du roi. Ces temples étaient situés à proximité du tombeau auquel ils étaient reliés par une large chaussée. Des marches partant de cet accès menaient jusqu'à l'entrée du tombeau.

Le vallon de la crypte présentait autrefois ces éléments. Malheureusement, Karitamen voulait tellement reproduire les conditions de sa terre natale qu'il fit venir des chariots de sable de Nehekhara. Ce sable fut étalé sur le sol du vallon, pour recouvrir le granit. Mais les vents sont forts en montagne et n'ont jamais cessé de faire tourbillonner ces milliards de grains. Cela a eu pour effet d'éroder la façade du mausolée, tandis que le temple mortuaire a pratiquement été réduit en poussière, ses vestiges étant ensevelis sous le sable. Il ne reste plus comme signes apparents de la structure que les portes du tombeau. Mais un observateur minutieux décèlera les ruines du temple, les plus hautes marches et le monument qui se dressait autrefois le long de la chaussée.

0-1 : le temple mortuaire

Ce petit temple fut érigé contre la pyramide de Karitamen, pour que ses sujets puissent faire des offrandes à son esprit et montrer leur dévotion éternelle à leur souverain éternel. Le bâtiment est désormais en ruine.

> ***Fait curieux, le sol du vallon est entièrement recouvert de sable. Le vent qui s'engouffre dans cette dépression crée des tourbillons qui vous remplissent les yeux et la bouche de grains de sable. On se croirait dans un autre monde.***

Quand les personnages foulent le sol du vallon, ils finissent par sentir plus que du sable sous leurs pieds. Autorisez-leur des **tests de Perception Assez faciles (+10%)**. Ceux qui réussissent remarqueront que ce qui apparaît de prime abord comme un gros rocher présente en fait une forme régulière, comme un cylindre cranté, exactement ce qu'on peut attendre d'un morceau de colonne par exemple. Si des personnages examinent le site et réussissent un **test de Fouille Facile (+20%)**, ils trouveront d'autres colonnes tronquées, réparties régulièrement autour d'un espace carré proche du cœur du vallon.

Il s'agit du temple mortuaire, qui était composé d'un bâtiment extérieur avec vestibule et cour en basalte délimitée par des colonnes. À l'intérieur, se trouvait une chapelle à cinq alcôves, derrière laquelle figurait une chambre d'offrandes avec une fausse porte faisant face à la pyramide, et un autel au centre de la pièce. La fausse porte était censée permettre au roi défunt de venir chercher les repas symboliques que lui laissaient les fidèles. Les deux bâtiments composant le temple, l'extérieur et l'intérieur, présentaient une réserve sur chaque aile. Un couloir transversal divisait également ces deux sections du temple. Les murs étaient recouverts de granit rose et de chaux de qualité.

C'était du moins comme cela que se présentait autrefois le temple. Il ne reste désormais que quelques pieds de murs et de colonnes, ensevelis sous le sable.

Créatures

Deux ushabti sont ensevelis de chaque côté de la chaussée (cf. plus loin). En tant que gardiens, il est de leur devoir de protéger la crypte des voleurs et des intrus. Quiconque s'approche de la chaussée sans faire montre de la révérence de mise fera sortir ces créatures du sable et sera la cible de leur attaque.

Pour plus de renseignements sur ces créatures, reportez-vous à **Ushabti**, page 101 de l'**Appendice I : Nouvelles créatures**.

Les ushabti continueront d'attaquer jusqu'à ce que les PJ s'écartent d'au moins 10 mètres du temple mortuaire, après quoi ils se

OPTION : L'EXPÉRIENCE DES PIÈGES

Chaque fois qu'un personnage parvient à localiser un piège d'un certain type (aiguille empoisonnée, mur empoisonné, etc.), vous pouvez lui octroyer un bonus cumulatif de +10% aux tests visant à trouver les pièges du même type. Ce bonus ne s'applique que lorsque les circonstances sont semblables. Sans cela, le personnage ne bénéficie d'aucun avantage.

retireront tranquillement de quelques mètres en poussant une lamentation à glacer le sang, avant de repartir s'enfouir sous le sable.

Pièges

Les portes du temple mortuaire sont à moitié ensevelies dans le sable. La plupart des pièges qui protégeaient autrefois l'accès ont depuis longtemps subi des dégâts qui empêchent leur fonctionnement, mais la poignée de cette porte présente toujours une aiguille empoisonnée.

AIGUILLE EMPOISONNÉE

Détection : Fouille Assez difficile (–10%)
Neutralisation : Crochetage Assez difficile (–10%)
Effets : toucher la poignée de la porte entraîne la projection d'une aiguille empoisonnée habilement cachée. Tout individu qui se tient directement face de la porte doit réussir un **test d'Agilité Facile (+20%)** sous peine d'être touché. En cas d'échec, le personnage perd 1 point de Blessures (quels que soient son bonus d'Endurance et son armure) et doit réussir un **test d'Endurance Assez facile (+10%)** chaque round sous peine de perdre 2 points de Blessures supplémentaires (quels que soient son bonus d'Endurance et son armure). La victime doit procéder à ces tests jusqu'à ce qu'elle en réussisse deux d'affilée. Un **test de Soins Assez difficile (–10%)** ou un sort de *guérison des poisons* permet de mettre un terme à ces effets. Une fois le piège activé, il ne fonctionne plus.

Développement

Tout personnage qui réussit un **test de Connaissances académiques (histoire) Difficile (–20%)** ou un **test de Connaissances académiques (théologie) Assez difficile (–10%)** connaît le protocole à observer avant de fouler la chaussée.

De même, les personnages qui réussissent un **test de Fouille Difficile (–20%)** en examinant la porte intérieure découvrent une trappe cachée. Son ouverture demande un **test de Force Difficile (–20%)**. Derrière, se trouve un étroit tunnel qui relie le temple mortuaire à l'antichambre, c'est-à-dire la **pièce 6–1** du **niveau 6**. La trappe est sculptée de manière à représenter deux cercles concentriques, reliés par une étroite bande bleue.

Les personnages qui réussissent un **test de Connaissances académiques (théologie) Difficile (–20%)** reconnaîtront dans les cercles concentriques les étapes de la vie et de l'au-delà selon les Nehekharéens. La bande bleue représente le fleuve sacré, qui relie toutes les étapes. Il suffit d'appuyer sur la rivière de la porte puis sur le second anneau en partant du centre, ce qui symbolise l'inhumation et le début du voyage spirituel, pour que la trappe s'ouvre sans devoir recourir à un **test de Force**.

Trésor

De la pierre désagrégée, des fragments d'or et de gemmes décorant autrefois la chapelle et la fausse porte sont toujours visibles çà et là dans le sable, mais tout cela est trop éparpillé pour avoir la moindre valeur.

0-2 : la chaussée

Cette large piste reliait autrefois le temple mortuaire à la pyramide. Les personnages qui réussissent un **test de Fouille Assez difficile (–10%)** et creusent un peu sous le sable du site découvriront que le vallon est divisé en deux par une bande de lourds pavés en granit. Cette chaussée part des ruines pour mener à une imposante porte à double battant encastrée dans le flanc de la montagne. C'était autrefois la seule voie autorisée pour quiconque voulait s'approcher du tombeau. On pouvait accéder au temple mortuaire de n'importe quelle direction, mais dès qu'on allait vers l'est, il fallait emprunter la chaussée.

Le monument au Scarabée de la Mort

À condition de réussir un **test de Perception Assez facile (+10%)**, les personnages qui foulent la chaussée pourront remarquer un morceau de roche noire qui émerge du sable. Il semble pourtant bien ancré au sol. Si les aventuriers creusent, ils verront qu'il ne s'agit que de la pointe d'un obélisque de section carrée sculpté dans un bloc de marbre noir. Ce monument se dressait autrefois sur trois mètres. Il est toujours intact, mais les neuf dixièmes sont ensevelis dans le sol, comme si le granit était devenu liquide et avait sombré dans le sable.

Tout autour du sommet et des faces du monument est racontée la saga du Scarabée de la Mort (cf. encadré), qui détaille la vie, les faits d'armes, le règne et la mort de Karitamen. Une face présente ce récit en nehekharéen, une autre en khazalid et une troisième en eltharin. On remarque aussi qu'une traduction a été ajoutée en classique, de toute évidence ultérieurement par un érudit disparu depuis longtemps. Quiconque pratique l'une de ces langues pourra noter la correspondance avec le nehekharéen, ce qui lui permettra d'acquérir un vocabulaire limité dans cet idiome oublié et de deviner la teneur des inscriptions nehekharéennes que renferme la crypte.

0-3 : les marches

Ces cinq larges marches mènent de la chaussée à la porte d'entrée de la pyramide. Les marches inférieures sont enfouies sous le sable, mais les trois du haut sont visibles dès que l'on s'approche de la porte.

Les personnages qui réussissent un **test de Connaissances académiques (théologie) Très difficile (–30%)** réaliseront que ces marches symbolisent les obstacles séparant les vivants des morts. À partir de l'instant où, à l'issue de la cérémonie funéraire, on a fermé et scellé les portes, personne n'était censé fouler à nouveau ces marches.

Pièges

Les marches ont été piégées pour s'assurer que personne ne commette le sacrilège de les emprunter. Plusieurs de ces écueils ont été sabotés par les siècles de présence du sable, mais quelques-uns fonctionnent encore, notamment deux qui s'actionnent quand on foule certaines marches visibles. Un personnage qui descend de manière insouciante les marches risque d'activer l'un de ces pièges. Heureusement, ces protections ont mal vieilli et ne fonctionnent en fait qu'une fois sur deux.

POINTES EMPOISONNÉES

Détection : Fouille Difficile (–20%)
Neutralisation : Crochetage Difficile (–20%)
Effets : chaque fois qu'une pression de plus de 45 kilos est appliquée sur cette marche, une pointe empoisonnée se dresse depuis un compartiment caché. Le personnage responsable doit réussir un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** sous peine de voir la pointe lui transpercer le pied, ce qui lui inflige une attaque d'une valeur de dégâts de 2 à la jambe (l'une ou l'autre). Si la victime perd au moins 1 point de Blessures, la pointe aura également réduit sa valeur de Mouvement de moitié (minimum de 1).
La pointe est empoisonnée. Tout personnage blessé doit réussir un **test d'Endurance** chaque round sous peine de perdre 3 points de Blessures supplémentaires (quels que soient son bonus d'Endurance et son armure). La victime doit procéder à ces tests

La Saga du Scarabée de la Mort

À Ptra le seigneur exalté, à celui qui marche au ciel et dans les yeux duquel se reposent les étoiles de la nuit. Pour ta plus grande gloire, moi, Karitamen, despote des terres que j'ai conquises, destructeur des orques, souverain justicier et maître de la guerre, je te recommande mon âme et ma personne. Au divin seigneur Usirian, objet de notre unanime vénération, je recommande également mon âme. Puisse ta main assurée, armée de ton divin stylet, signer le décret qui m'accordera une vie aussi longue que fructueuse ; puissent mes pieds marcher longtemps vers la vieillesse dans l'ombre de ta divine présence.

Je revendique le sang de ma royale lignée, issue de ta divine semence, ô Ptra le Très-Haut. Par ton ineffable volonté, les plumes d'argent de Tahoth l'Éclairé ont caressé ma tête. J'ai bien appris l'art et la manière du stylet et j'ai lu les parchemins des pères de mes pères et en vérité je sers et je servirai toujours l'invincible roi des rois, Amenemhetum que l'on appelle « le Grand ».

Par sa volonté, j'ai reçu ce royaume que j'ai taillé de ma main dans les roches rougies de sang des territoires des peaux-vertes. Car, dès mon premier pas sur mes terres, je les ai moissonnées du tranchant de ma lame ; là où tous s'enfuyaient, frappés de terreur, je me suis avancé et j'ai engagé la bataille. Sous ma propre lame, 10 000 au moins sont tombés. Moi qui n'ai jamais connu de défaite, j'ai vu les orques refluer devant mon char de guerre. Je compte pourtant cela comme le moindre de mes travaux car je suis celui qui a offert 250 000 oreilles à Djaf, maître des chacals, pour qu'il s'en repaisse ; mais Usirian, objet de notre unanime vénération, n'est-il pas capable d'en rassembler tout autant en un seul soupir de ses divins poumons ?

À mon deuxième pas, la multitude de mes légions, emplies de la force des molosses de Geheb, a poussé un grand rugissement et massacré pas moins de 20 000 barbares. Moi, qui les ai écorchés pour rapporta leurs peaux blêmes, j'ai gagné l'amour d'Amenemhetum par cette victoire et il m'a élevé en dignité. Ainsi je suis devenu roi et la peau tannée du dos de 100 sauvages ne saurait suffire à contenir les tracés des cartes de mes domaines.

Au troisième pas que j'ai fait, les peuples de mon royaume m'ont aimé d'un amour véritable et ils m'ont appelé Délivrance et Justice. En vérité, l'esprit de Basth aux yeux jaunes est descendu parmi eux et ils ont déclaré que si je régnais 1000 ans, mon règne serait encore trop court. Ils m'ont appelé Karitamen, le roi que l'on ne peut tuer, celui qui pousse la victoire devant lui à l'instar des scarabées du désert.

jusqu'à ce qu'elle en réussisse deux d'affilée. Un **test de Soins Assez difficile (–10%)** ou un sort de *guérison des poisons* permet de mettre un terme à ces effets.
Chaque minute qui suit son activation, le piège a 50% de chances de se réarmer.

Faux

Détection : Fouille Difficile (–20%)
Neutralisation : Crochetage Assez difficile (–10%)
Effets : chaque fois qu'une pression de plus de 45 kilos est appliquée sur cette marche, une lame de faux en parcourt vivement la surface, tranchant tout sur son passage. Tout individu qui se trouve sur la marche doit réussir un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** sous peine de perdre un pied (l'un ou l'autre), ce qui correspond à une attaque d'une valeur de dégâts de 5 et une réduction permanente de 1 en Mouvement.
Le piège se réarme aussitôt dans 50% des cas.

Trésor

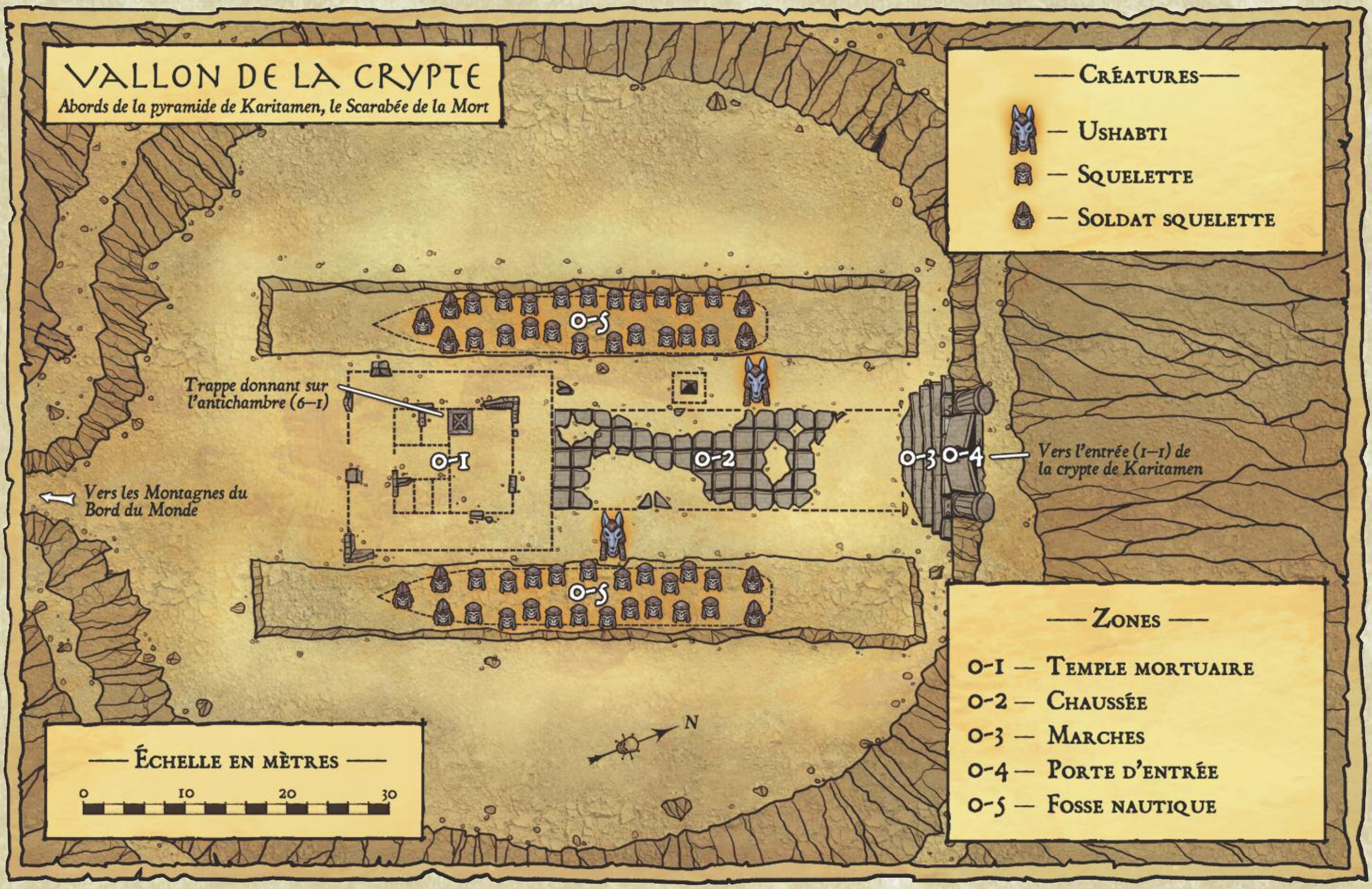
Ces marches étaient autrefois incrustées d'or, selon des motifs représentant le soleil, les étoiles, la lune et le fleuve sacré. Les tourbillons de sable ont effacé ces filigranes, ne laissant que la pierre nue et un cartouche patiné rappelant que ce site est celui du repos ultime de Karitamen.

0-4 : la porte d'entrée

Au sommet des marches, se dresse une porte à double battant, récurée par les vents cinglants et le sable. L'environnement est tel qu'elle est pratiquement invisible pour ceux qui ne sont pas directement dans le vallon.

> ***Deux colonnes massives flanquent une porte à double battant. Bien que le sable ait effacé l'essentiel des détails, vous remarquez sur chaque porte un motif à peine visible représentant un homme se tenant les jambes écartées et les bras croisés. Au-dessus de ces silhouettes, s'étalant sur les deux battants, vous décelez une large dépression circulaire.***
>
> ***Les battants sont entrebâillés, l'un des deux étant légèrement poussé vers l'intérieur.***

Le tombeau de Karitamen était autrefois un site impressionnant. Malheureusement, les éléments en ont largement rongé la façade, partie la plus exposée. Ces énormes colonnes sont sculptées dans le granit et étaient autrefois recouvertes d'or et de quartz rouge. Elles présentaient chacune des scènes de la vie du Scarabée de la Mort, notamment son ascension militaire, ses victoires majeures, son accession au trône et quelques-uns des événements qui ont marqué son règne. Certaines de ces images sont restées intactes, mais les dégâts sont tels qu'on ne peut décrypter les détails.



L'encadrement de la porte est en très mauvais état, avec de gros trous laissés par le bois précieux qui le soutenait autrefois, et n'a pas résisté au temps. Un **test de Fouille Assez difficile (–10%)** révélera un cartouche brisé et enfoui dans le sable. Il y était inscrit le nom de Karitamen et ses titres, mais l'usure rend le tout illisible. Un second cartouche désormais vierge de toute inscription est toujours accroché près du sol, à gauche. Il servait autrefois d'avertissement.

Les portes sont faites de granit et sont recouvertes de quelques plaques de plâtre et de peinture qui honoraient autrefois Karitamen.

Un personnage qui réussit un **test de Connaissances académiques (théologie) Assez difficile (–10%)** sait qu'une fois que le roi est placé à l'intérieur et que se termine la cérémonie funéraire, les portes sont scellées et ne se rouvrent jamais. La dépression sur la porte correspond à l'emplacement du verrou.

Quelques mètres au-delà des battants, les PJ remarquent un disque usé et tordu sur le sol. C'est le sceau qui verrouillait la porte. Il n'est plus en place, mais il est difficile de dire si on l'a extrait directement avant de le jeter ou s'il a cédé quand on a forcé la porte.

0-5 : les fosses nautiques

Les rois nehekharéens étaient traditionnellement transportés jusqu'à leur tombe en bateau, en voguant sur le fleuve sacré. Leur esprit était censé prolonger le voyage, le fleuve les menant vers l'étape suivante de l'existence. C'est ainsi que les navires étaient un élément important de toutes les funérailles royales. Il fallait donc que ces bateaux restent à portée de main de l'esprit du roi, sachant qu'il n'était pas aisé de les faire rentrer dans une pyramide ou un mausolée. C'est pourquoi les Nehekharéens ont creusé de longues fosses de chaque côté de la chaussée pour y placer les navires. Ces deux fosses s'étendent sur chaque flanc de la chaussée. Elles sont longues et profondes, capables d'accueillir chacune un navire de guerre nehekharéen… avec son équipage au complet.

Tant que les personnages restent sur la chaussée, ils ne courent aucun danger supplémentaire. Mais s'ils s'écartent de ce passage, ils s'enfonceront dans le sable jusqu'à la taille. Dans ce cas, leur valeur de Mouvement, ainsi que tous leurs **tests de Capacité de Combat** et de **Capacité de Tir** sont réduits de 20%.

La dépouille de Karitamen n'a pas été transportée par bateau, mais on a tout de même excavé et rempli les fosses nautiques. Chacune contient une galère militaire nehekharéenne entière. Ces bateaux sont restés en un seul morceau, mais le temps a pris son tribut, les tourbillons de sable ayant mordu la structure en bois. Un personnage disposant d'une semaine qui réussit trois **tests de Métier (charpentier naval)** peut retaper ces vaisseaux pour qu'ils soient de nouveau en mesure de parcourir les flots.

Les galères de guerre nehekharéennes exigent plusieurs rangées de rameurs et des marins d'expérience. Le meilleur moyen de s'assurer que l'équipage est disponible à tout moment consistait à l'attacher. Les deux bateaux ont leur équipage au complet. Les marins ont été tués et enchaînés à leur galère. Le réveil de Karitamen les a ranimés. Il s'agit désormais de squelettes agités et ensevelis dans le sable, qui n'aspirent qu'à la liberté.

Créatures

Il y a ici un total de 40 squelettes et de 10 soldats squelettes, répartis équitablement entre les deux navires. Ils sont enchaînés mais attaquent quiconque pénètre dans la fosse nautique. Pour plus de renseignements, reportez-vous à **Squelette**, page 229 de *WJDR*, et à **Soldat squelette**, page 99 de l'**Appendice I : Nouvelles créatures**.

Tactique

Les chaînes sont assez longues pour permettre aux squelettes de quitter le bateau et de parcourir toute la fosse, sans néanmoins

Journal intime, 55e jour

Voilà déjà cinq jours que j'ai pour la première fois aperçu les morts qui marchent. Le simple fait de pouvoir écrire cette phrase avec à peine un léger frisson démontre à quel point je me suis accoutumé à cette horreur.

Durant ce laps de temps, j'ai pris mille précautions pour ne pas être vu des patrouilles. À moitié enfoui sous des éboulis, j'ai observé les évolutions des squelettes. Je me suis caché sous des amoncellements de pierrailles et de terre et leurs patrouilles sont passées si près que j'ai pu distinguer les hiéroglyphes gravés sur leurs armures. S'ils avaient respiré, j'aurais pu entendre leur souffle haletant tandis qu'ils défilaient, passant à quelques pieds à peine de ma cachette. Fort heureusement, ces créatures semblent beaucoup moins vigilantes que leurs équivalents humains: elles n'ont pas de nez, ni d'oreilles ou d'yeux; après tout et bien qu'elles soient manifestement attirées par le mouvement, elles ne remarquent pas les signes plus subtils qui révéleraient ma présence à un éclaireur humain. À de nombreuses reprises, leurs orbites vides sont passées sur l'endroit où je me dissimulais, mais cela n'a pas attiré leur attention une seconde.

Pour cela, je me considère le plus chanceux des hommes.

Il y a deux jours, j'en ai vu d'autres qui n'ont pas eu tant de chance. Trois hommes sont passés non loin d'ici, menant deux ânes chargés de toutes sortes de marchandises. Pour quelle raison ces individus avaient-ils quitté la route du col, je l'ignore... Peut-être voulaient-ils éviter les bandits qui rôdent parfois dans ces parages. Si c'était le cas, ils auraient mieux fait de s'accommoder des voleurs. Les soldats squelettes ont perçu leur approche, tout comme moi car, en vérité, ils n'étaient pas très discrets. La troupe des morts-vivants s'est retournée d'un seul bloc et ils ont marché vers la source du bruit, armes brandies. J'ai rampé derrière eux en espérant qu'ils ne feraient pas demi-tour inopinément, mais ils n'en ont rien fait; en vérité, ces monstres étaient entièrement préoccupés de leur mission. Ils se sont rués sur les voyageurs sans émettre un son. Pas de cris, de jurons ou de hurlements. Je n'entendis que le claquement sourd des ossements contre le métal.

Levant les yeux, l'un des voyageurs a vu arriver les squelettes. Il a poussé un hurlement et a reculé en se cognant contre l'âne de tête tout en cherchant frénétiquement à dégainer son épée, mais les morts-vivants lui sont tombés dessus avant qu'il ne puisse tirer son arme. Une hache de bronze s'est levée et, en retombant, elle s'est profondément plantée dans l'épaule et la poitrine de l'homme qui s'est écroulé dans un geyser de sang.

Cette effusion de sang a paru déclencher quelque chose chez les morts qui marchent, qui se sont alors rués à l'attaque avec une férocité redoublée. Ils ont encerclé les voyageurs, coupant, hachant, broyant. À peine avais-je eu le temps de m'accroupir derrière un rocher que les trois hommes étaient déjà morts. Cependant, les squelettes ne se sont pas arrêtés pour autant. Ils ont continué à frapper sans relâche, encore et encore; le temps qu'ils se détournent enfin, il ne restait plus des voyageurs que quelques lambeaux de chair et une mare de sang qui s'étalait dans la poussière. Les ânes s'étaient enfuis depuis longtemps, ventre à terre, pris de panique à l'odeur du sang. J'ai été surpris de voir que les squelettes ne les poursuivaient pas. Peut-être ont-ils senti que ces pauvres bêtes de somme ne méritaient pas leur attention. Je me souviens que j'étais aplati sur le sol et que j'arrivais à peine à respirer; j'ai prié pour qu'ils ne reviennent pas sur leurs pas, car dans ce cas je risquais bien d'être leur prochaine victime. Ulric m'a souri et ces démons ont continué leur chemin, traversant l'étroit sentier qu'avaient emprunté ces voyageurs malchanceux. Ils ont escaladé la falaise d'en face et ont disparu derrière la crête. C'est seulement à ce moment que j'ai réussi à desserrer les poings et à ouvrir la bouche pour prendre une grande goulée de l'air frais de la montagne.

Je n'ai jamais vu d'attaque aussi féroce, aussi acharnée, que celle-ci. Je tremble en pensant à ce qui se passerait si d'autres créatures semblables devaient émerger de la tombe qui doit leur servir de repaire.

Toutefois, en ce qui me concerne, toutes les perspectives ne sont pas si mauvaises. Aujourd'hui, j'ai revu les squelettes et je les ai suivis à distance, prenant soin de rester suffisamment loin pour qu'ils ne détectent pas ma présence. Chaque fois que je pensais qu'ils risquaient de me surprendre, je me cachais derrière un rocher et j'attendais plusieurs respirations avant d'oser un coup d'œil. Il est heureux qu'ils soient faciles à distinguer par contraste avec le granit sombre car je n'ai pas besoin d'être très proche pour voir où ils vont.

Après plusieurs longues heures, la patrouille squelettique a terminé sa ronde. Je les ai épiés tandis qu'ils pénétraient dans une petite vallée circulaire et... disparaissaient par une fissure à la base de la falaise ouest! J'ai attendu plusieurs minutes et, ne voyant rien bouger, je me suis glissé dans cette vallée. Une fois là, j'ai pu découvrir que la roche de la falaise était marquée d'ombres et de reliefs. Ces motifs étaient clairement faits de main d'homme.

En y regardant de plus près, j'ai fini par discerner des vestiges de colonnes de chaque côté de cette fissure. Les détails avaient depuis longtemps disparu, érodés par le vent et la pluie, mais les formes étaient encore là. En outre, cette fissure était bien trop rectiligne et bien trop régulière pour être naturelle. Tout autour, j'ai observé une bosselure bien droite, peu épaisse et assez large, qui courait au-dessus de l'ouverture et descendait de chaque côté. C'était un encadrement de porte! La fissure n'était pas une simple crevasse dans la roche mais l'entrebâillement d'une porte à moitié ouverte!

Mon cœur s'est empli de joie lorsque j'en ai acquis la certitude: il y avait un cartouche gravé en bas de l'encadrement, du côté gauche, tout près de la jonction entre la muraille et le sol. Les hiéroglyphes étaient terriblement usés, mais j'en ai vu suffisamment pour identifier des symboles nehekharéens et reconnaître le caractère qui signifie «roi».

J'avais enfin trouvé le tombeau!

pouvoir atteindre la chaussée. Les squelettes ne sont pas affectés par le sable comme les PJ et peuvent combattre normalement.

Développement

Les morts-vivants ne peuvent s'éloigner de plus de 2 mètres (1 case) de la galère et n'interviennent que si les PJ explorent les fosses ou parviennent à déterrer les bateaux d'une manière ou d'une autre.

Trésor

Les galères de guerre étaient autrefois approvisionnées en nourriture séchée, en eau, en armes, en vêtements, en huile, en cordes et autres équipements marins, mais l'essentiel est aujourd'hui pourri, rouillé ou simplement évaporé.



LA CRYPTE, EN BREF

Les Nehekharéens avaient une foi inébranlable dans les rituels et la tradition. Certaines philosophies, activités et modèles se sont transmis sans modification aucune pendant des siècles. La construction de mausolée faisait partie de ces coutumes. Les défunts jouissaient d'une grande vénération. Édifier un tombeau digne était donc un moyen d'honorer l'individu disparu, certes, mais aussi toute leur culture et leurs dieux. On employait les matériaux les plus nobles, les meilleurs artisans rivalisaient pour faire partie du projet et on ne regardait pas à la dépense. Dans de nombreux cas, le tombeau d'un défunt était plus somptueux que sa propre demeure, car c'était là que sa dépouille allait rester pour l'éternité.

La crypte de Karitamen a quelque chose d'inhabituel en ce sens qu'il s'agit d'une pyramide inversée. Les différents niveaux ont été excavés directement dans la montagne, chaque sous-sol étant plus réduit que le précédent, le plus petit étant la chambre funéraire. Pour tout le reste, ce site mortuaire a été construit dans le détail selon la tradition nehekharéenne, avec des salles carrées et des couloirs labyrinthiques. C'est l'une des cryptes les plus grandes jamais découvertes, comme l'exigeait le rang et la réussite de Karitamen.

DÉCRIRE LA CRYPTE

Au fil des quelques chapitres qui suivent, vous découvrirez de nombreuses descriptions de pièces, de pièges, de monstres et de trésors. Si ces détails devraient suffire à poser l'ambiance du site, vous pouvez créer un environnement réellement dérangeant et surnaturel en ajoutant des éléments et des scènes uniques, mais aussi en comprenant les motivations et les choix architecturaux des artisans qui ont construit cet immense complexe.

Décoration

L'architecture nehekharéenne repose essentiellement sur la pierre, relativement brute et surtout robuste. Pour agrémenter cet étayage presque simpliste, les artisans recouraient à diverses méthodes de décoration, tirant de magnifiques décors du granit et de la chaux altérés pour plus de couleur, de texture et de lumière. Les mausolées étaient souvent d'une ornementation plus élaborée que les demeures. L'artisan qui était convié à décorer un tombeau le recevait comme un grand honneur, surtout dans le cas de sépultures royales. Les artistes ne pouvaient en effet rester insensibles au fait que leur œuvre allait ainsi survivre à la postérité, parfaitement préservée dans une crypte scellée.

Karitamen restait fidèle à son héritage, sa crypte étant conçue et décorée dans le style le plus classique, le seul digne d'honorer un puissant parent du roi khemrien. Pour afficher son importance et sa fortune, chaque pouce était recouvert de peinture ou de bas-reliefs, quand ce n'était pas les deux. On laminait l'or et l'argent en fines feuilles que l'on combinait pour élaborer les décors, tandis que des gemmes étaient broyées pour être utilisées comme de la peinture ou des fragments agencés et collés en mosaïques. La peinture était relativement coûteuse, notamment les couleurs les plus vives. Le mausolée de Karitamen est animé de bleu de cobalt, de pourpre, de jaune canari, de vert émeraude et autres teintes opulentes.

Les scènes militaires sont courantes, étant donné que Karitamen était général et chef de guerre avant de devenir roi et qu'il a passé l'essentiel de son règne à défendre ses terres contre divers envahisseurs. Dans ces représentations, il apparaît comme le Scarabée de la Mort, en armure complète et armes au poing, envoyant au trépas tous ceux qui s'opposent à lui.

Plusieurs autres scènes viennent s'ajouter, plus pacifiques. Elles montrent Karitamen en toilette royale, arborant sa couronne et siégeant sur son trône, administrant la justice ou recevant des personnalités étrangères. La crypte présente une proportion moindre de ces images, car Karitamen était moins reconnu pour ses talents de chef d'État que pour ses prouesses martiales.

On ne voit nulle part des scènes le représentant en train d'étudier ou de pratiquer la magie. Il n'a simplement pas considéré que de telles images étaient appropriées pour son mausolée, parce que la magie est quelque chose de personnel, d'une part, mais aussi parce que beaucoup désapprouvent ces activités.

Les peintures et mosaïques des niveaux supérieurs sont là pour rappeler l'existence de Karitamen et ses victoires. Mais plus on descend, plus ces scènes se concentrent sur son avenir, le montrant guidé sur le fleuve sacré puis dans l'au-delà, où son âme est jugée digne de continuer le voyage. La plupart de ces représentations combinent peinture et frises. Les murs de granit ont été sculptés, puis recouverts de plâtre, ce qui constitue l'apprêt pour la peinture et les gemmes. On trouve du tissu, du métal et des pierres précieuses appliqués aux murs. C'est ainsi qu'une représentation de Karitamen chevauchant au combat peut porter un casque et un plastron confectionnés avec de l'or véritable, et une épée sculptée dans de l'obsidienne.

Des statues sont placées dans des alcôves le long des murs, aussi bien dans les couloirs que dans les pièces. Des statues plus grandes occupent également la plupart des coins de pièce. Elles représentent alors généralement un dieu plutôt que Karitamen et sont ici pour le protéger et le guider dans son périple. À l'instar des fresques, les statues ont été sculptées, puis enduites et peintes. La crypte étant restée scellée durant tous ces siècles, elles sont en bon état.

LA PYRAMIDE INVERSÉE

Les légendes parlent des grandes pyramides nehekharéennes qui se dressent sur plusieurs dizaines de mètres et dominent les cités des vivants. Les deux plus fréquemment évoquées sont la pyramide dorée de Settra l'Impérissable et la Pyramide Noire de Nagash le Maudit. Des centaines de pyramides plus petites parsemaient Khemri et les autres cités nehekharéennes. Souvent, ces tombeaux étaient plus nombreux que les maisons, ce qui prenait la forme d'un cercle de monuments mortuaires entourant les foyers des vivants.

Pourquoi, dans ce cas, la crypte de Karitamen est-elle construite sous terre, avec comme seul indice de sa position cette porte à double battant ? Pourquoi a-t-il choisi de bâtir sa pyramide à l'envers, la pointe dans les profondeurs, plutôt que vers les nuages comme ses prédécesseurs ?

Ce n'est d'ailleurs pas seulement une question de position, car les tombeaux de nombreux rois de Khemri n'avaient pas la forme de pyramides, notamment dans la Vallée des Rois. Pourquoi, alors, certains Nehekharéens étaient-ils enterrés dans des pyramides et d'autres non ?

La réponse n'est pas évidente. Certains érudits pensent que la vision du concept de mausolée a changé dans l'esprit de Karitamen. Il aurait à une époque envisagé un site fastueux destiné à impressionner les vivants, puis aurait évolué vers quelque chose de plus replié dont la seule fonction était de rendre hommage au défunt. Cela expliquerait pourquoi l'intérieur est aussi travaillé que celui d'une pyramide traditionnelle, sans que le monde extérieur puisse l'admirer. Settra voulait que sa pyramide impose le respect et rappelle à tous sa puissance et sa majesté. Celle de Karitamen était presque invisible une fois scellée, montrant seulement quelques inscriptions et cartouches sur la façade pour indiquer l'identité de l'occupant. Mais si l'intention n'est que de permettre le voyage du défunt et de lui rendre hommage, il n'est pas besoin d'en rajouter. Le tombeau n'a pas pour rôle de marquer autrui, mais de soulager la dépouille et d'en prendre soin.

Il est probable que Karitamen se soit soucié des dégradations. On sait que le vent, la pluie et le soleil n'ont pas fait que du bien aux pyramides, ne laissant souvent que des gravats après plusieurs siècles d'exposition. En enterrant la sienne, Karitamen l'a protégée de telles détériorations.

La crainte des déprédations a également peut-être joué un rôle. Les pyramides sont plus visibles et plus facilement repérées, ce qui en fait des cibles idéales pour les pilleurs de tombes et pour les individus du genre de Nagash qui pourraient refaire surface et lier le corps et l'âme des rois défunts à son infâme service. Cela aura pu constituer des raisons suffisantes pour que Karitamen décide de dissimuler son ultime repos, surtout s'il pensait que Nagash puisse le considérer comme importun et veuille se venger contre lui.

Nous ne pouvons avancer avec certitude les raisons de ce choix. Seul Karitamen connaît la réponse et il y a peu de chances pour qu'il la divulgue.

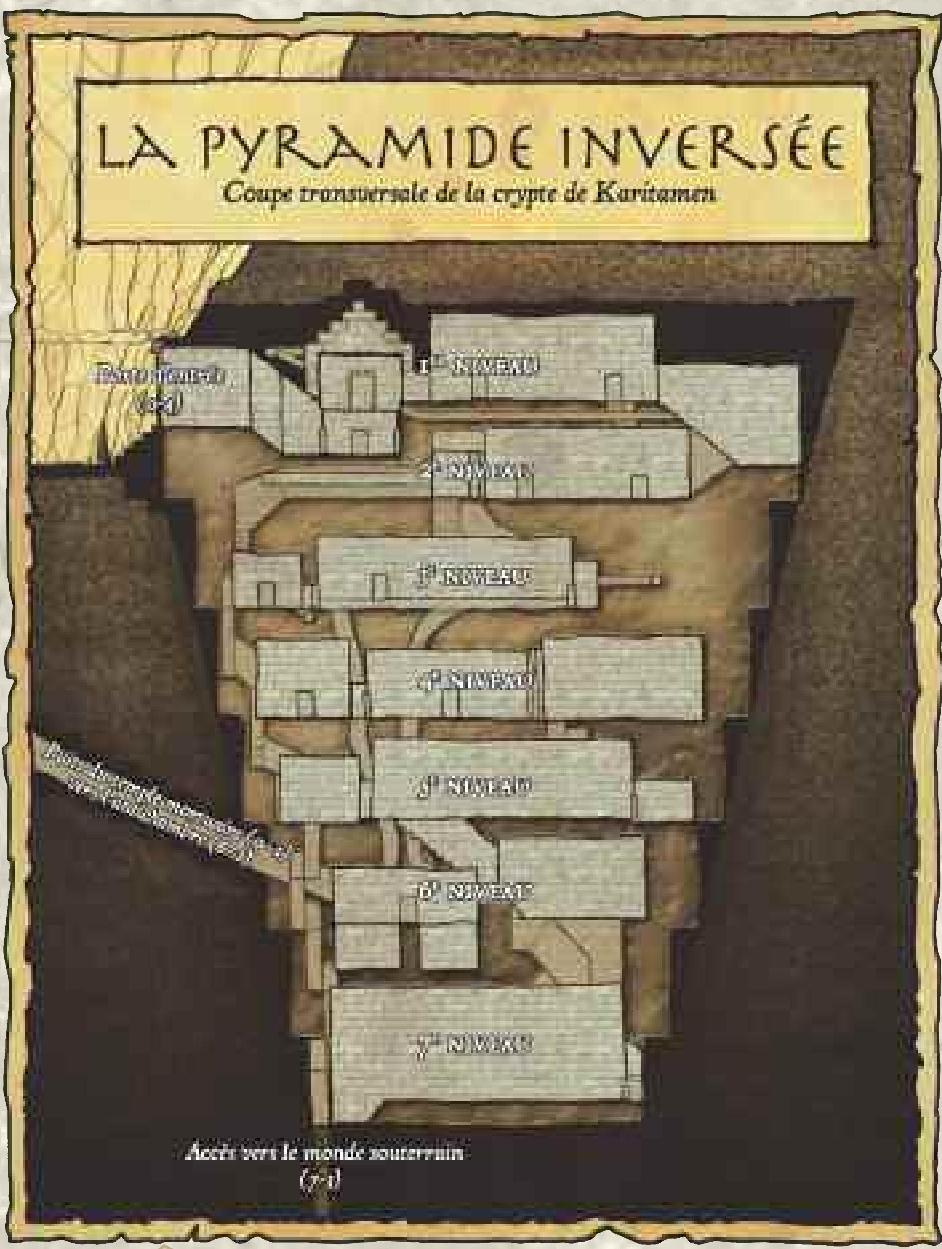




TABLE 5-1: AMBIANCE DE L'EXPLORATION

1d10	Résultat
1	*Relents macabres* : une puissante odeur de mort emplit la pièce et semble se dégager directement des murs.
2	*Hiéroglyphes mobiles* : des hiéroglyphes en relief de dieux grimaçants et d'âmes hurlantes dansent à la lumière des torches.
3	*Labyrinthe de lumières* : des rayons lumineux émergent brusquement du plafond telles des lances, créant un dédale d'ombre et de lumière.
4	*Bruissements d'insectes* : l'atmosphère est chargée du son inquiétant de milliers d'insectes cliquetant et grattant dans les ténèbres.
5	*Souffle des entrailles du monde* : un vent glacial souffle des profondeurs de la crypte, crachant de l'air vicié.
6	*Mares de sable* : des morceaux de sol ont disparu par plaques, remplacés par de profondes fosses de sable béantes.
7	*Poudre d'os* : une fine couche de poudre d'os recouvre tout, provoquant toux et éternuements.
8	*Lampes à la graisse humaine* : l'odeur douce et nauséeuse de la graisse humaine en combustion émane de ces lampes en laiton.
9	*Rire des dieux* : le vent qui s'engouffre dans des cheminées produit des rires moqueurs.
10	*Crissement* : quelque part dans les profondeurs, des blocs de pierre frottent bruyamment les uns contre les autres.

Le sol est fait de marbre, de granit et de pavés de quartz, le tout assemblé au millimètre. Ces pierres forment des motifs abstraits et non des scènes ou des personnages. Leurs formes sont élaborées, à l'instar d'un rouleau de prières de l'Ind, avec des anneaux et des cercles concentriques et autres formes géométriques entremêlés. Il est intéressant de noter que les pierres circulaires ne sont jamais piégées. Elles représentent non seulement le soleil, mais aussi la royauté. Elles sont donc la marque du rang du roi et considérées comme sacrées. Les triangles, en revanche, symbolisent le danger et les mauvais présages, et actionnent souvent un piège ou un dispositif.

Les plafonds sont plus figuratifs, quoique tout aussi élaborés. Ils reproduisent le ciel à diverses phases et saisons, ce qui ne manquera pas de fasciner les éventuels Magisters Célestes qui explorent la crypte. Les étoiles sont en or et le bleu profond du ciel nocturne est tiré de lapis-lazuli pilé. L'argent sert à représenter les comètes, les lunes et d'autres corps célestes. Les constellations principales sont toutes représentées, souvent plus d'une seule fois. Un observateur avisé remarquera que ces représentations ne correspondent pas à la voûte céleste telle qu'on peut la voir depuis le vallon. Les constellations apparaissent en effet telles qu'on peut les observer à Khemri, pour recréer la patrie spirituelle de Karitamen sur le site de son ultime repos.

Ces pièces présentent également divers accessoires, tels que des tentures en soie, de magnifiques tapis, des coussins et de superbes appliques à torche. Tous ces objets sont d'une qualité exceptionnelle. Sous la poussière, la plupart de ces accessoires sont remarquablement bien préservés.

Habillage de la crypte

Peu de tombeaux, de tombes, de catacombes ou de tertres prennent la forme de simples trous abritant un cadavre. Chacune de ces sépultures a son propre aspect, son architecture, ses détails visuels, ses odeurs, le tout dépendant du concepteur et de celui dont c'est désormais la demeure. Un bon pilleur de tombes peut en dire long sur une crypte en jetant un coup d'œil aux motifs apparaissant sur les murs et aux marques qu'il décèle dans la poussière. Il saura notamment s'il peut espérer y trouver la gloire et la fortune ou juste une fin misérable.

Les tables suivantes vous donnent les moyens d'agrémenter l'atmosphère des diverses zones de la crypte. Vous pouvez ainsi les consulter à loisir pour accroître la tension, conférer une aura de mystère ou juste pour le plaisir. N'habillez cependant pas la crypte à l'excès car cela risque de détourner les PJ de l'intrigue principale et de leur faire oublier pourquoi ils s'y sont engagés. Ces faux indices et ces diversions peuvent être très divertissants, mais aussi très pénibles s'ils ne sont pas bien gérés et préparés. Les mots inscrits au sang sur les murs, les sons mystérieux qui émanent des grilles rouillées et les énigmes gravées sur le sol en pierre peuvent tous désorienter un groupe d'aventuriers. Il vous faudra donc décider si ces éléments ont réellement une signification et être prêt, le cas échéant, des fois que les personnages décident d'explorer ces pistes.

Ambiance d'exploration
Les cryptes sont truffées de visions, d'odeurs et de sons indiquant des dangers cachés dans leurs profondeurs enténébrées. Vous pouvez puiser dans ces types d'ambiance pour exacerber l'impression macabre et la nature dérangeante et effrayante des lieux, ou pour donner des indices aux personnages sur les dangers qui les attendent.

Curiosités de la crypte
Outre la poussière et les toiles d'araignée, les tombeaux sont souvent jonchés de babioles antiques et des vestiges de bêtes mortes qui ont



eu tout le temps de se décomposer dans les ténèbres. Si on ne peut pas vraiment parler de trésor au sujet de ces objets, ils peuvent néanmoins présenter quelque intérêt pour les aventuriers, à qui ils peuvent dévoiler les origines de la crypte.

Bizarreries architecturales

Toute crypte a une construction unique, intégrant le style et le modèle architectural de la race qui l'a créée. Outre la grande variété de voûtes, de mosaïques et de colonnes incrustées de crânes, les aventuriers trouveront des détails de construction plus étranges. Cela peut aller de portes aux allures d'yeux géants et inquisiteurs à un mausolée entièrement bâti selon le modèle des entrailles d'un poisson.

TABLE 5-2: CURIOSITÉS DE LA CRYPTE

1d10	Résultat
1	*Flûte d'os* : instrument de musique sculpté dans un os d'animal d'un autre âge.
2	*Disque solaire* : miroir de bronze présentant un pictogramme.
3	*Bandages* : séchés et tachés.
4	*Instruments de trituration cérébrale* : longues lames recourbées pour des pratiques immorales.
5	*Jarres mystérieuses* : grands pots décorés au contenu inconnu.
6	*Animaux momifiés* : jolis chats et chiens empaillés pour la postérité.
7	*Pièces antiques sans valeur* : monnaie de pierre et d'os.
8	*Carte de peau* : une carte locale tracée sur la peau d'un humain d'antan.
9	*Exosquelette* : carcasses vides et desséchées de milliers d'insectes piqueurs et voraces.
10	*Animaux de tendons et d'os* : dieux animaux de Khemri faits de vieux os et de muscles séchés.

TABLE 5-3: BIZARRERIES ARCHITECTURALES

1d10	Résultat
1	*Puits sans fond* : un puits sans bord dont le fond se perd dans les ténèbres.
2	*Bassin du scarabée* : une baignoire sans eau en forme de scarabée mortel.
3	*Cadran solaire* : se dressant sous un puits de lumière pour donner l'heure.
4	*Fausses ouvertures* : ces encadrements apparaissant sur les murs peuvent désorienter les imprudents.
5	*Conduits d'air gémissants* : des cheminées tubulaires débouchant sur la surface relayent les vents plaintifs du désert.
6	*Carte du royaume* : dépliée au sol, apparaît une carte détaillée du domaine du prince.
7	*Fontaine de vérité* : fontaine asséchée présentant une mosaïque racontant la légende du Dieu des Mensonges.
8	*Blocs effondrés* : énormes blocs de pierre tombés du plafond.
9	*Passage traître* : un tunnel piège s'est affaissé, écrasant un pilleur.
10	*Œil de cuivre aux mille facettes* : dans la voûte de la pièce, cet œil observe tout.

Vandalisme

Des personnages particulièrement irrévérencieux considéreront chaque pièce comme une nouvelle occasion de s'enrichir et pourront entreprendre de gratter les murs pour récupérer le moindre fragment de métal précieux ou de gemme. Certaines pièces sont équipées de pièges mortels pour éviter une telle profanation, mais dans la plupart des zones, rien n'empêche des personnages avides de sévir… si ce n'est la malédiction.

L'intégrité de la crypte est protégée par la Malédiction des Mille Plaies (cf. page 108 de l'**Appendice II: Dangers des tombes**). 1d5 rounds après qu'un personnage a commencé à gratter les murs, il doit réussir un **test de Force Mentale** sous peine de subir les effets de la malédiction. Pour ne rien arranger, pour chaque minute d'extraction pratiquée par les personnages, Karitamen envoie 1d10 soldats squelettes pour s'occuper des vandales, les morts-vivants apparaissant 1d10 rounds après le début des dégradations. Cette règle s'applique jusqu'à ce que les aventuriers aient détruit 100 soldats squelettes.

Si les personnages persistent dans leur entreprise en dépit des conséquences, ils peuvent récupérer l'équivalent de 1d5 co de pierres et métaux précieux par tranche de 1d5 heures consacrées à gratter et récurer les murs. Chaque pièce ne peut produire ainsi plus de 10 co de matériaux de valeur.

Défenses

Les Nehekharéens ne traitaient pas la vie après la mort à la légère. Violer un tombeau était un sacrilège qui promettait l'intrus au tourment éternel. Les pilleurs de tombes étaient considérés comme les pires des criminels. Ni la mort ni la torture n'étaient considérées comme suffisantes pour châtier ces scélérats. Les tombeaux nehekharéens étaient donc conçus pour faire face à ces individus. Les bâtisseurs de mausolées ne se contentaient pas de trouver le moyen de cacher la véritable chambre funéraire, ils plaçaient également des pièges à l'attention des explorateurs avides. La plupart de ces pièges sont ingénieux, bien dissimulés et meurtriers.

La crypte de Karitamen présente plus de pièges que la moyenne car ceux qui l'ont enterré voulaient s'assurer que personne ne dérange son sommeil. Les sols sont en pavés de granit, dont beaucoup sont équipés de plaques sensibles à la moindre pression reposant sur un mécanisme. Dès qu'un poids est appliqué sur ces pierres, le mécanisme est activé. Des fils sont tendus à plusieurs intersections, mais il s'agit moins de pièges que de distractions. En effet, l'idée est que les chasseurs de trésors repèrent le fil, se félicitent de l'avoir remarqué, l'enjambent et posent le pied sur la plaque ou le piège situé juste derrière. De profondes fosses remplies de pieux sont réparties tout au long des couloirs, les parois étant recouvertes de graisse pour empêcher quiconque de s'en extraire. À plusieurs endroits, notamment au sein de la chambre funéraire, une plaque sensible à la pression active un mécanisme agissant sur les murs et le plafond, qui se rapprochent brusquement les uns des autres, écrasant tout ce qui se trouve dans l'étau.

Tous les pièges ne sont pas aussi imposants ou évidents. Le simple fait de toucher certains endroits des murs peut s'avérer fatal, la peinture y ayant été mélangée à un poison mortel. Le fait de passer devant un certain élément du décor peut libérer des fléchettes empoisonnées qui jaillissent sur l'intrus. Des lames cachées dans de petites fentes entre les illustrations des murs ou du plafond faucheront le couloir lorsque quelqu'un marchera sur une dalle, tranchant tout sur leur passage. Fouler la mauvaise marche peut faire sortir brusquement une rangée de pointes de la marche suivante. Celles-ci jaillissent avec une force suffisante pour transpercer bottes et chaussures, et leur pointe est bien sûr enduite d'une substance toxique.

La crypte bénéficie d'un autre atout défensif : sa position. Tout le complexe est creusé dans un pic montagneux, si bien que les murs sont imperméables. Les portes d'entrée sont le seul moyen d'y

rentrer et d'en sortir, et le hall qui suit est idéal pour positionner des archers, des lanciers ou des arquebusiers. Une poignée d'hommes peut défendre la crypte contre des dizaines de soldats en minimisant les pertes. Karitamen a peut-être commandé un mausolée, mais il a reçu une forteresse, ainsi qu'un quartier général idéal pour ses squelettes.

Il est une autre défense qu'il ne faut pas négliger : le pouvoir du mythe. Les cryptes nehekharéennes sont légendaires, non seulement pour les trésors qu'elles abritent, mais aussi pour les pièges qu'elles renferment et les malédictions qui frappent les importuns. La plupart des gens réfléchiront sérieusement avant de pénétrer dans un mausolée nehekharéen qu'ils découvrent. Et puis, il y a la propre légende de Karitamen le Scarabée de la Mort. Les gens du cru et ceux qui ont étudié la culture nehekharéenne de la période correspondante savent que Karitamen était un roi puissant doté de grandes capacités martiales et magiques. C'est exactement le genre d'homme qu'on attend à voir revenir d'entre les morts pour massacrer allègrement tous ceux qui viennent déranger son repos ou voler ses biens. Ces détails suffisent à décourager tous les aventuriers, si ce n'est les plus déterminés.

La dernière défense du tombeau est liée à sa position géographique méconnue. Personne ne sait où il se trouve précisément, même s'il persiste des rumeurs selon lesquelles il existerait une carte. Le vallon de la crypte n'est pas très vaste et il est facile de le manquer. La façade de la crypte est usée, au point qu'on ne la remarque pas aisément et qu'il est difficile de l'identifier comme une structure construite par l'homme, sans parler d'en évaluer le prestige. La présence régulière des orques et des gobelins au niveau du col ne favorise pas les recherches, les voyageurs étant toujours pressés par le danger et surveillés par les patrouilles des princes. Celles-ci intiment d'ailleurs aux traînards et aux voyageurs l'ordre de vite retourner vers le col, et n'hésitent pas à recourir à la force si nécessaire. Les chercheurs de trésors devront être particulièrement prudents car ils attireront immanquablement l'attention de leurs voisins s'ils restent trop longtemps au même endroit. Les patrouilles princières remarqueront assurément toute personne qui s'arrête plus de quelques minutes dans le vallon ou qui y disparaît.

Pièges aléatoires

Plusieurs pièces de la crypte sont associées à des pièges dits aléatoires. Des personnages qui empruntent les couloirs, montent ou descendent des marches et traversent divers environnements du mausolée prennent le risque de déclencher de tels pièges. Lorsque c'est indiqué, consultez la **Table 5–4 : pièges aléatoires**. Si vous vous sentez de méchante humeur, vous pouvez tout aussi bien concevoir vos propres pièges.

Alarme

Détection : Fouille Moyen (+0%)
Neutralisation : Crochetage Moyen (+0%)
Effets : le personnage marche sur un mécanisme de déclenchement caché, ce qui fait sonner un gong. Toutes les créatures de la pièce sont ainsi averties de la présence du personnage. À moins de neutraliser le piège en détruisant le mécanisme de déclenchement, il se réarme automatiquement.

Brume aliénante

Détection : Fouille Difficile (–20%)
Neutralisation : Crochetage Difficile (–20%)
Effets : un soufflet dissimulé produit un nuage de poudre à l'odeur agréable qui engloutit le personnage. En l'espace de 3d10 minutes, le personnage et toute créature qui touche ou inhale la poudre commencent à montrer une forme de folie choisie par le MJ. Ces effets se dissipent au bout de 2d10 minutes. Un **test de Connaissances académiques (histoire)** réussi permet d'identifier la poudre comme la redoutable « brume de folie » nehekharéenne, mixture impie mélangeant entre autres choses des morceaux de cerveau de simples d'esprit et des boyaux de singe.

Table 5–4 : Pièges aléatoires

1d100	Piège
01-04	Alarme
05-08	Brume aliénante
09-12	Chute de pierre
13-17	Clic
18-21	Clic… vrrr
22-26	Clic… vrrr… clonk
27-30	Faux
31-34	Fléchettes
35-38	Fosse de poix
39-42	Fosse graissée
43-46	Fosse remplie de pieux
47-50	Irritant
51-54	Marque du voleur
55-58	Matière putride
59-62	Mur empoisonné
63-66	Nuage morbide
67-71	Pas de piège
72-76	Piège distant
77-80	Pointe empoisonnée
81-84	Pointe engourdissante
85-88	Poudre
89-92	Rafale de sel
93-96	Surface fuyante
97-100	Vapeurs

Chute de pierre

Détection : Métier (maçon) Assez difficile (–10%) *ou* Connaissances académiques (ingénierie) Assez difficile (–10%)
Neutralisation : Métier (maçon) Moyen (+0%) *ou* Connaissances académiques (ingénierie) Assez difficile (–10%)
Effets : le personnage a fait chuter un morceau de maçonnerie descellé au-dessus de sa tête. Il doit réussir un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** sans quoi le bloc le frappe sur une zone déterminée aléatoirement, lui infligeant un coup d'une valeur de dégâts de 1. Il a droit à un **test de Force Mentale Très difficile (–30%)** pour se retenir de jurer haut et fort. Le bruit que provoquent la chute de pierre et le juron qui suit alerte toute créature située dans la pièce de la présence du personnage. Ce piège ne se réarme pas.

Clic

Détection : Fouille Assez difficile (–10%)
Neutralisation : —
Réparation : Connaissances académiques (ingénierie) Assez difficile (–10%)
Effets : le personnage marche sur quelque chose qui produit un bruit métallique. La dalle ou le fil est relié à un piège défectueux ou peut-être n'est-ce qu'un leurre. Si le personnage répare le piège, consultez la **Table 5–4 : pièges aléatoires** pour voir sa nature.

Clic… vrrr

Détection : variable (cf. description)
Neutralisation : variable (cf. description)
Effets : le personnage marche sur quelque chose qui produit un bruit métallique. Après quelques instants, deux pièges se déclenchent en même temps. Le personnage effectue un **test d'Agilité** et évite un piège par degré de réussite. Consultez deux fois la **Table 5–4 : pièges aléatoires** pour déterminer la nature des pièges.

Clic… vrrr… clonk

Détection : variable (cf. description)
Neutralisation : variable (cf. description)
Effets : le personnage marche sur quelque chose qui produit un bruit métallique. Lancez trois fois les dés en consultant la **Table 5–4 : pièges aléatoires** pour déterminer la nature de sa trouvaille. Le personnage a droit à un **test d'Agilité** et évite un piège par degré de réussite.



Faux

Détection : Fouille Difficile (–20%)

Neutralisation : Crochetage Assez difficile (–10%)

Effets : 25 kilos sur cette dalle suffisent à faire jaillir une lourde lame du mur ou du sol. Le personnage doit réussir un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** sous peine d'être touché. En cas d'échec, il subit un coup d'une valeur de dégâts de 5 sur une zone déterminée aléatoirement. Ce piège se réarme automatiquement.

Fléchettes

Détection : Fouille Assez difficile (–10%)

Neutralisation : Crochetage Assez difficile (–10%)

Effets : une pression sur une dalle libère une volée de fléchettes empoisonnées jaillissant de cavités cachées dans les murs. Le personnage est touché par 1d5 projectiles. Il a droit à un **test d'Agilité** et évite une fléchette par degré de réussite. S'il est touché par au moins une fléchette, il doit aussitôt effectuer un **test d'Endurance**, dont la difficulté dépend du nombre de projectiles qui l'ont touché. Si un ou deux seulement ont atteint leur cible, la difficulté du test est **Moyenne (+0%)** ; dans le cas de trois, elle est **Assez difficile (–10%) ;** et passe à **Difficile (–20%)** à partir de quatre. Si le personnage manque son **test d'Endurance**, il subit un coup d'une valeur de dégâts de 1 (ignorant l'armure) par fléchette ayant atteint son but.

Une fois activé, ce piège ne fonctionne plus, à moins qu'un personnage réussisse un **test de Connaissances académiques (ingénierie) Assez difficile (–10%)** pour le réarmer.

Fosse de poix

Détection : Fouille Difficile (–20%)

Neutralisation : Crochetage Difficile (–20%)

Effets : le personnage marche sur une dalle ou rompt un fil qui déclenche l'ouverture d'une fosse. Il doit réussir un **test d'Agilité Difficile (–20%)** sous peine de chuter dans une fosse remplie d'une poix infecte, 6 mètres plus bas. Sortir de la fosse n'est pas chose aisée car la poix est très adhésive. Le personnage doit réussir un **test de Natation Assez difficile (–10%)** à chaque round pour garder la tête au-dessus du niveau de la substance visqueuse. S'il remporte le test d'un degré de réussite ou plus, il atteint une paroi et peut entamer l'ascension jusqu'au sommet.

Note : le personnage bénéficie d'un bonus de +10% aux **tests d'Escalade** en raison de la poix, délicate attention du piège. Ce piège ne se réarme pas.

Fosse graissée

Détection : Fouille Difficile (–20%)

Neutralisation : Crochetage Difficile (–20%)

Effets : le personnage marche sur une dalle ou rompt un fil qui déclenche l'ouverture d'une fosse. Il doit réussir un **test d'Agilité Difficile (–20%)** sous peine de chuter lourdement au fond de la fosse, 9 mètres plus bas, recevant ainsi un coup d'une valeur de dégâts de 7.

Sortir de la fosse n'est pas chose aisée car les parois sont enduites de graisse rance. Pour s'en extraire, le personnage devra réussir un **test d'Escalade Très difficile (–30%)**. Tous les vêtements qu'il porte durant sa tentative d'ascension seront tachés par cette substance puante. Ce piège ne se réarme pas.

Fosse remplie de pieux

Détection : Fouille Difficile (–20%)

Neutralisation : Crochetage Difficile (–20%)

Effets : le personnage marche sur une dalle ou rompt un fil qui déclenche l'ouverture d'une fosse. Il doit réussir un **test d'Agilité Difficile (–20%)** sous peine de chuter lourdement au fond de la fosse, 6 mètres plus bas, recevant un coup d'une valeur de dégâts de 5. Par ailleurs, des pieux sont plantés au fond de la fosse. Le personnage est touché par 1d5–1 de ces armes, chacune lui infligeant un coup d'une valeur de dégâts de 2.

Sortir de la fosse n'est pas chose aisée car les parois sont enduites d'une graisse épaisse. Pour s'en extraire, le personnage devra réussir un **test d'Escalade Difficile (–20%)**. Ce piège ne se réarme pas.

Irritant

Détection : Fouille Difficile (–20%)
Neutralisation : Crochetage Difficile (–20%)
Effets : un soufflet dissimulé produit un nuage d'herbes pilées et de poils d'araignée qui engloutit le personnage. Ces puissants irritants dermiques provoquent aussitôt des démangeaisons, des rougeurs et des gonflements sur une zone du personnage déterminée aléatoirement. Tant que tous les vêtements et pièces d'armure de la zone affectée resteront en place et que la peau ne sera pas soigneusement nettoyée, le personnage ne pourra s'empêcher de se gratter. En situation de combat, il lui faudra réussir un **test de Force Mentale** au début de chacun de ses tours de jeu sous peine de devoir consacrer une demi-action à frotter ses lésions. Le piège se réarme au bout d'une minute.

Marque du voleur

Détection : Fouille Assez difficile (–10%)
Neutralisation : Crochetage Assez difficile (–10%)
Effets : un puissant jet de teinture acide gicle du mur ou du plafond, éclaboussant le personnage qui a déclenché le piège. La victime doit réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** sous peine de subir un coup d'une valeur de dégâts de 2 qui ignore le bonus d'Endurance et l'armure. Par ailleurs, la peau, les cheveux et les vêtements du personnage sont tachés d'un brun orangé distinct. Une fois activé, ce piège ne se réarme pas.

Matière putride

Détection : Fouille Assez difficile (–10%)
Neutralisation : Crochetage Assez difficile (–10%)
Effets : les émanations de putréfaction ont affaibli le plâtre au point qu'un simple contact du personnage sur la paroi suffit à le faire céder. De l'autre côté, était enseveli un esclave. Dans un bruit de succion écœurant, la chair putréfiée jaillit par la faille, aspergeant le personnage qui a déclenché le piège. Ce dernier doit réussir un **test de Force Mentale Assez difficile (–10%)** sous peine de vomir pendant un tour de jeu. Tous ses vêtements sont irrémédiablement imprégnés de ces entrailles nauséabondes et il faudra 1d10 mois avant que l'odeur quitte la peau du personnage.

Mur empoisonné

Détection : Perception Assez difficile (–10%)
Neutralisation : —
Effets : le mur est enduit d'un poison mortel. Si la chair d'un personnage entre directement en contact avec cette substance, il devra réussir un **test d'Endurance Difficile (–20%)** sous peine de perdre 1d10 points de Blessures, quels que soient son bonus d'Endurance et son armure.

Nuage morbide

Détection : Fouille Assez difficile (–10%)
Neutralisation : Crochetage Assez difficile (–10%)
Effets : un soufflet dissimulé répand des flocons de peau contaminée sur le visage du personnage qui a activé le piège. Ce dernier doit réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** sous peine de contracter une maladie au choix du MJ. La section **Maladies** de cet ouvrage (page 106) propose d'excellents exemples.

Piège distant

Détection : variable (cf. description)
Neutralisation : variable (cf. description)
Effets : le personnage active un piège, mais ce n'est pas lui qui en subit les conséquences. Choisissez un autre personnage au hasard et consultez la **Table 5–4 : pièges aléatoires** pour découvrir ce qui l'attend.

Pointe empoisonnée

Détection : Fouille Difficile (–20%)
Neutralisation : Crochetage Difficile (–20%)
Effets : une pointe empoisonnée émerge brusquement du sol. Le personnage doit réussir un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** sous peine de voir la pointe lui transpercer le pied, ce qui lui inflige un coup d'une valeur de dégâts de 2 à la jambe (l'une ou l'autre) et réduit sa valeur de Mouvement de moitié. Une fois que le personnage aura récupéré tous les points de Blessures perdus à cause du piège, sa caractéristique de Mouvement retrouvera sa valeur normale. Le personnage a droit à un **test de Force Mentale Très difficile (–30%)** pour se retenir de jurer haut et fort et d'avertir toute créature située dans la zone de sa présence.
La pointe est empoisonnée. Tout personnage blessé doit réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** sous peine de perdre 5 points de Blessures supplémentaires (quels que soient son bonus d'Endurance et son armure). Ce piège se réarme automatiquement au bout d'une minute.

Pointe engourdissante

Détection : Fouille Difficile (–20%)
Neutralisation : Crochetage Difficile (–20%)
Effets : une fine pointe jaillit brusquement du sol. Le personnage doit réussir un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** pour éviter que la pointe ne lui transperce le pied droit ou gauche, lui infligeant un coup d'une valeur de dégâts de 1 à la jambe correspondante.
La pointe est enduite d'un baume de lotus. Au bout de 1d10 minutes, une zone du personnage déterminée aléatoirement perd toute sensibilité et motricité. S'il s'agit d'une jambe, réduisez la valeur de Mouvement du personnage de moitié. S'il s'agit d'un bras, le personnage se retrouve incapable de porter ou d'agripper quoi que ce soit avec ce membre. Si c'est le corps qui est engourdi, l'échine du personnage perd toute fermeté, au point qu'il se retrouve incapable de marcher ou même de ramper. Il y a également dans ce cas 50% de chances pour que les tripes du personnage suivent, souillant aussi bien ses vêtements que son orgueil. Si la zone affectée est la tête, le personnage s'écroule aussitôt en bavant abondamment. Il peut alors au mieux bredouiller quelques mots, respirer et cligner très lentement des yeux.
Toutes les cinq minutes, le personnage a droit à un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** pour retrouver son état normal.
Ce piège se réarme automatiquement au bout d'une minute.

Poudre

Détection : Fouille Assez difficile (–10%)
Neutralisation : Crochetage Assez difficile (–10%)
Effets : un soufflet dissimulé répand de la poudre sur le visage du personnage. Lancez 1d10. Sur un résultat pair, la poudre est inoffensive (mais le personnage ne le sait pas forcément). Si le résultat est impair, le personnage subit un coup d'une valeur de dégâts de 2 qui passe outre le bonus d'Endurance et l'armure.

Rafale de sel

Détection : Fouille Assez difficile (–10%)
Neutralisation : Crochetage Assez difficile (–10%)
Effets : le mur ou le plafond se fend subitement pour libérer des sels caustiques sur le personnage qui a déclenché le piège. La victime doit réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** sous peine de subir un coup d'une valeur de dégâts de 3.
Une fois activé, ce piège ne se réarme pas.

Surface fuyante

Détection : Fouille Assez difficile (–10%)
Neutralisation : Crochetage Assez difficile (–10%)
Effets : une partie du sol ou une marche s'enfonce de 60 centimètres dès qu'on y applique 5 kilos. Si le piège est déclenché par le poids d'un personnage, celui-ci doit réussir un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** pour libérer son pied assez vite. En cas d'échec, une lourde lame vient le lui trancher, lui infligeant un coup d'une valeur de dégâts de 5 et réduisant à jamais sa valeur de Mouvement à 1. Ce piège se réarme automatiquement.

Vapeurs

Détection : Fouille Difficile (–20%)
Neutralisation : Crochetage Difficile (–20%)
Effets : un soufflet dissimulé produit un nuage de poudre métallique qui engloutit le personnage qui a déclenché le piège. Ce composé astringent prend le personnage à la gorge et lui irrite les yeux. La victime subit un coup d'une valeur de dégâts de 3 qui ignore l'armure. Le personnage ne peut rien faire d'autre que suffoquer et pleurer pendant les 1d10 prochaines minutes. Une fois la crise passée, la victime retrouve tous ses moyens, à l'exception d'une étrange altération de la voix. Le MJ décide du ton que devra désormais employer le joueur pour faire parler son personnage (voix grave, cassée, accent bretonnien, etc.). Ces effets persistent pendant deux heures ou jusqu'à la fin de la séance de jeu.

ENTRÉES

Les pyramides nehekharéennes traditionnelles n'ont qu'une seule entrée visible, une gigantesque porte à double battant, orientée vers l'ouest et donc Khemri (ou, au sein de Khemri, en direction du palais royal et de son trône fabuleux). Le tombeau de Karitamen ne fait pas exception. Sa porte d'entrée s'ouvre sur son niveau supérieur, qui comprend la grand-salle où le roi ressuscité était censé pouvoir recevoir ses sujets et écouter leurs requêtes.

Un autre accès est caché au cœur du temple mortuaire. Il donne sur les niveaux inférieurs de la pyramide, permettant donc d'éviter les étages supérieurs et leurs nombreux pièges.

Ce sont les deux seuls moyens d'entrer ou de sortir de la pyramide. Du moins, c'étaient les deux seuls accès prévus pour les vivants.

La crypte présente en fait un autre point d'accès, un puits partant de la chambre funéraire pour donner sur la rivière souterraine qui coule sous le massif. Ce passage est plus symbolique qu'autre chose. Il fut en effet créé pour permettre à l'esprit du roi défunt d'entamer son voyage vers l'au-delà et l'étape suivante de l'existence. Il est théoriquement possible de s'insinuer dans la crypte par cet étroit passage, à condition de pouvoir dans un premier temps atteindre la rivière, puis de parvenir à naviguer dans ses eaux mouvementées et de repérer le trou carré dans la voûte basse.

Juste après l'entrée classique du mausolée, on trouve une petite volée de marches qui mène jusqu'au premier niveau. Des escaliers et des couloirs inclinés font la jonction entre les différents étages. Chaque niveau est agencé autour d'un espace carré central. À plusieurs étages, on ne peut accéder aux autres pièces que par cette chambre centrale, qui fait donc à la fois office de pièce et de vestibule.

Couloirs

La pyramide compte de nombreux couloirs, certains longs, d'autres courts. La plupart sont directement visibles, mais quelques-uns sont dissimulés derrière des murs. Leur largeur peut varier, mais ils font tous exactement la même hauteur, à savoir trois mètres. Les motifs des sols prennent la forme de longues lignes entrelacées, tandis que les plafonds présentent des rubans de ciel nocturne et d'étoiles. Des fresques peintes et sculptées sur les murs illustrent la vie de Karitamen et ses prouesses dans les niveaux supérieurs, et son voyage vers l'au-delà dans les étages du bas.

Des statues se tiennent à intervalles réguliers le long des couloirs. Des figurines plus petites, représentant les dieux, et divers animaux et entités reposent dans de petites niches creusées dans les murs. Elles font partie intégrante des fresques murales, si bien qu'une scène peut représenter Karitamen faisant une offrande à un dieu représenté ainsi. Des épées, des haches, des fléaux et autres armes sont suspendus croisés aux murs, souvent avec un bouclier. Il s'agit de trophées issus des nombreuses victoires militaires de Karitamen, la plupart n'étant manifestement pas d'origine nehekharéenne.

Les couloirs sont des endroits idéaux pour mettre quelques touches susceptibles d'ajouter du caractère à la crypte et de souligner son ancienneté. Chaque corridor devrait être encombré de toiles truffées d'araignées. Le sol est jonché d'ossements, dont certains sont intacts et d'autres brisés, tandis que d'autres passages sont couverts de scarabées desséchés. Autre détail dérangeant : quand les aventuriers se déplacent d'une pièce à une autre, ils remarquent que les personnages des mosaïques et les hiéroglyphes semblent les suivre. Ils devront d'ailleurs réussir un **test de Force Mentale** la première fois qu'ils s'en rendront compte, sous peine de gagner 1 point de Folie.

Pièges

La plupart des couloirs sont protégés par des pièges. Consultez la **Table 5–4 : pièges aléatoires** de la page 45 pour chaque personnage qui s'engage dans un couloir sans prendre de précautions. Si au moins l'un des aventuriers effectue et réussit un **test de Fouille Difficile (–20%)**, il trouve le moyen de traverser le couloir sans déclencher le piège et peut en faire profiter ses compagnons.

Escaliers

Une volée de cinq marches fait le lien entre le hall d'entrée et le premier couloir. Des escaliers plus longs, de quarante marches, relient les différents niveaux.

Chaque escalier a une largeur de 1,80 mètre, les marches étant hautes de 15 cm et profondes de 30. Elles sont toutes taillées dans le granit et incrustées de métal et de pierres. Contrairement aux couloirs, les marches ne forment pas une mosaïque continue. Chacune est au contraire un objet décoratif à part entière, même si chaque escalier présente une harmonie de couleur et de thème.

En effet, chaque volée de marches est consacrée à un élément différent, dans l'ordre suivant : terre, air, feu et enfin eau. Cela symbolise le voyage du corps depuis la simple terre (qui représente la naissance et la croissance) vers l'air (la vie dans le monde normal et la maturation spirituelle), puis à travers les feux purificateurs du rituel funéraire et enfin dans les eaux du fleuve sacré, avant de partir pour l'ultime périple. Les marches prennent toute la largeur du couloir.

Pièges

Tous les escaliers ou presque sont piégés. Consultez la **Table 5–4 : pièges aléatoires** de la page 45 pour chaque personnage qui s'engage dans un escalier sans prendre de précautions. Si au moins l'un des aventuriers effectue et réussit un **test de Fouille Difficile (–20%)**, il trouve le moyen de passer sans déclencher le piège et peut en faire profiter ses compagnons.





~ CHAPITRE VI ~ PREMIER NIVEAU DE LA CRYPTE

Ce niveau est consacré aux prestigieuses victoires de Karitamen sur divers ennemis, et insiste donc sur son rôle de guerrier.

Pièce 1-1 : vestibule

La porte d'entrée s'ouvre sur une petite pièce

> ***Du sable est dispersé sur le sol de ce vestibule frais. Le mur ouest est totalement occupé par les battants de la porte d'entrée. À l'est, une petite volée de marches s'enfonce dans les ténèbres. Le sol prend ici la forme d'une mosaïque circulaire, avec un gros scarabée d'onyx noir serti en son centre. Le plafond est décoré selon une reproduction miniature du ciel nocturne.***
>
> ***Des statues se dressent contre les murs nord et sud. Il s'agit de soldats sculptés dans le granit et vêtus de l'armure de la garde d'honneur du roi. Chaque statue tient une imposante torche dans ses mains au lieu d'une arme, alors qu'une épée recourbée est suspendue à leur ceinture.***

Cette pièce permet aux visiteurs de s'arrêter, de reprendre leur souffle et d'épousseter leurs beaux vêtements avant d'être menés vers la salle du trône. À ceci près, bien sûr, que les vivants n'y avaient pas accès.

Pièges

Cette pièce est protégée par quatre pièges.

Fluide railleur

Détection : Fouille Assez difficile (–10%)
Neutralisation : Crochetage Assez difficile (–10%)
Effets : si quelqu'un s'empare d'une torche, un puissant jet de sel caustique jaillit d'un orifice situé dans la bouche de la statue. Le liquide atteint quiconque se tient devant la sculpture. Chaque victime doit réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** sous peine de subir un coup d'une valeur de dégâts de 3. Un **test de Connaissances académiques (histoire)** réussi révèle que le gargouillement produit par la statue durant l'émission du liquide sonne étrangement comme le terme désignant « idiot » en ancien nehekharéen (« celui qui bave comme un chameau », littéralement). Ce piège ne se réarme pas.

Le dard du scarabée

Détection : Fouille Assez difficile (–10%)
Neutralisation : Crochetage Difficile (–20%)
Effets : toucher le scarabée situé sur le sol au centre de la pièce libère plusieurs fléchettes empoisonnées, si petites qu'elles en sont presque invisibles. Quiconque se trouve au centre de la pièce doit alors réussir un **test d'Agilité Difficile (–20%)** sous peine d'être touché. Le poison provoque, en l'espace de quelques secondes, l'apparition de furoncles sur tout le corps. Ces chancres gonflent jusqu'à exploser, laissant la victime mourir enfiévrée et vidée de son sang. Les personnages frappés par les fléchettes doivent réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** chaque round, sous peine de perdre 2 points de Blessures sous l'effet du poison. Pour neutraliser le venin, il faut réussir un **test de Soins Assez difficile (–10%)**, lancer un sort de *guérison des poisons* ou que le personnage réussisse consécutivement trois de ses **tests d'Endurance**. Ce piège ne se réarme pas.

Scorpions cachés

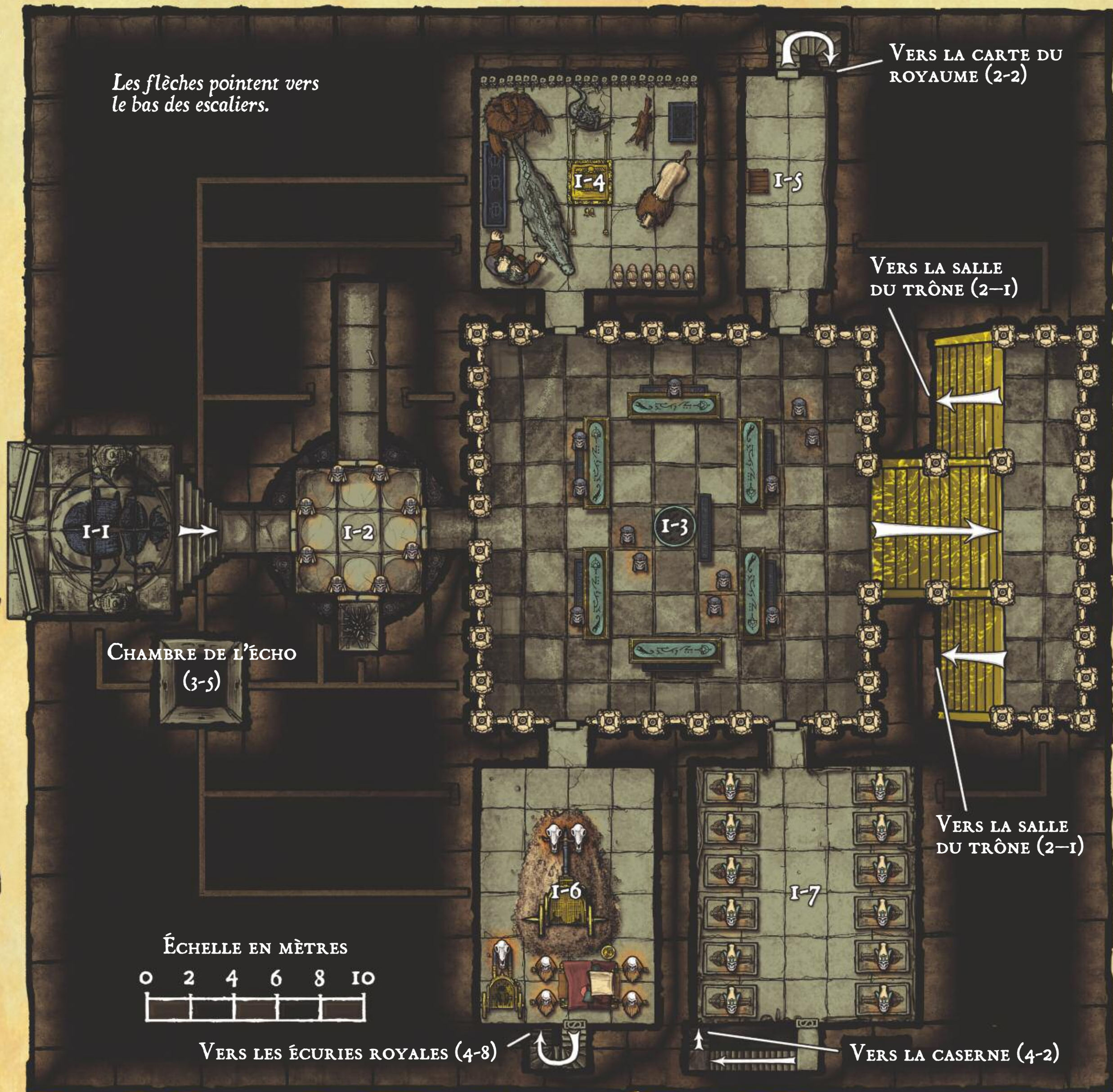
Détection : Perception Assez difficile (–10%)
Neutralisation : —
Effets : des scorpions se nichent entre le heaume et la tête des statues, et attaquent dès qu'on les dérange. Les personnages doivent réussir un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** sous peine d'être piqués. En cas d'échec, la victime est empoisonnée et doit réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)**, sans quoi elle mourra après un nombre de minutes égal à son bonus d'Endurance. Un **test de Soins Assez difficile (–10%)** réussi offre une seconde chance au personnage, tandis qu'un sort de *guérison des poisons* neutralise le venin.

Faux

Détection : Fouille Difficile (–20%)
Neutralisation : Crochetage Assez difficile (–10%)

Crypte de Karitamen

— Premier niveau —



— Zones —

1-1 — *Vestibule*
1-2 — *Antichambre*
1-3 — *Grand-salle*
1-4 — *Salle des trophées*
1-5 — *Salle de la carte*
1-6 — *Salle des chars*
1-7 — *Monument aux généraux*

— Créatures —

— *Gardien des tombes*
— *Squelette*
— *Cauchemar*
— *Nain mort-vivant*
— *Général revenant*

Effets : la pointe des épées des statues est appuyée contre une dalle sensible du mur. Toute manipulation inconsidérée de la statue déclenche le piège : deux lames de faux dissimulées dans les murs fendent l'air en se croisant, tranchant tout ce qui se trouve dans la pièce et dépasse 1,20 mètre. Les lames peuvent être évitées au prix d'un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)**. En cas d'échec, la victime subit un coup d'une valeur de dégâts de 5. Le piège ne se réarme pas.

Développement

Les motifs au sol content l'existence et la mort de Karitamen par le biais de hiéroglyphes stylisés qui ne sont pas censés être lus, mais dont les formes et l'agencement donnent le sens de l'histoire. Le plafond est en dôme et arbore une reproduction du ciel nocturne de Khemri, subtilité qu'un personnage peut réaliser en réussissant un **test de Connaissances académiques (astrologie) Assez difficile (–10%).**

Le déclenchement de n'importe lequel des pièges de cette pièce suffit à avertir Karitamen de la présence d'intrus. Il commence alors à mobiliser ses troupes.

Trésor

La finition des armures et armes est impeccable, cet équipement pouvant se vendre pour l'équivalent d'objets de bonne qualité. Un collectionneur de reliques nehekharéennes sera quant à lui prêt à débourser 50% de plus pour ces objets.

Pièce 1-2 : antichambre

Cette pièce relie le vestibule au reste de la pyramide, à commencer par la grand-salle.

> ***Une porte à double battant doré se dresse au fond du couloir.***

La porte n'est pas verrouillée. Si les PJ l'ouvrent, lisez ce qui suit.

> ***De l'autre côté de l'huis, vous découvrez une petite pièce carrée présentant une porte sur chacun de ses murs. L'endroit est illuminé par un lustre doré qui est suspendu au plafond. Deux squelettes en armure montent la garde devant chacune des portes.***

Une minute après l'entrée du premier PJ dans la pièce, lisez ou paraphrasez le texte suivant.

> ***Soudain, les battants dorés par lesquels vous avez pénétré dans la pièce se referment, suivis d'un bruit caractéristique de serrure. Vous éprouvez un malaise passager, comme si le monde tournait autour de vous. Une fois la sensation passée, vous êtes certains qu'il vient de se passer quelque chose de terrible.***

Cette pièce est astucieusement construite afin de pouvoir tourner quand les portes qui donnent sur le vestibule se referment. La bonne porte ouvre sur la grand-salle. Les trois autres donnent sur des pièges mortels. La seule porte qui ne soit pas funeste est celle par laquelle viennent d'arriver les aventuriers, ce qui symbolise qu'ils ne sont pas dignes de s'enfoncer plus en avant dans la pyramide.

Les personnages qui sont restés dans le vestibule voient la porte dorée s'élever et disparaître dans le plafond puis ils entendent un bruit de frottement profond, pendant que la pièce pivote. La pièce reprend sa position initiale quand les personnages la quittent par la bonne porte. Une minute après l'ouverture de celle-ci, la pièce pivote à nouveau, prête à désemparer les intrus suivants.

Créatures

Les squelettes en armure sont des gardiens des tombes. Ils attaquent quiconque s'approche dans un rayon de 2 mètres (1 case) de l'une des portes. Les squelettes de la bonne porte attaquent aussi, mais pas avant que la pièce ait tourné. Vous trouverez le profil des **gardiens des tombes** à la page 99 de **l'Appendice I : Nouvelles créatures**.

Pièges

Sur les quatre portes, trois s'ouvrent sur un piège mortel.

Porte nord : plafond broyeur

Détection : Fouille Assez difficile (–10%)
Neutralisation : Crochetage Assez difficile (–10%)
Effets : cette porte s'ouvre sur un court passage. Celui-ci semble parfaitement ordinaire, mais une dalle sensible à la pression est dissimulée juste derrière la porte. Quiconque marche dessus, ce qui intervient quand on s'avance dans le couloir, provoque la fermeture violente de la porte et l'abaissement brusque du plafond, écrasant la victime qui subit chaque round un coup d'une valeur de dégâts de 6. Le piège se réarme au bout d'une minute, libérant tous ceux qui, par une chance incroyable, auraient survécu au concassage.

Porte sud : fosse remplie de pieux

Détection : Fouille Assez difficile (–10%)
Neutralisation : Crochetage Assez difficile (–10%)
Effets : derrière cette porte, se trouve une fosse de 6 mètres de profondeur garnie de pieux. L'ouverture de la porte provoque l'inclinaison subite des carreaux qui se trouvent juste devant, obligeant tous ceux qui se tiennent dessus à réussir un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** sous peine de tomber dans la fosse et donc sur les pointes. Tout personnage qui chute subit un coup d'une valeur de dégâts de 5 dû à la chute. Par ailleurs, la victime s'empale sur 1d5 pointes, chacune infligeant un coup d'une valeur de dégâts de 2. Le piège se réarme au bout d'une minute.

Porte ouest : volée de lances

Détection : Fouille Assez difficile (–10%)
Neutralisation : Crochetage Assez difficile (–10%)
Effets : l'ouverture de cette porte (orientée vers la **pièce 1–1 : vestibule**) provoque la libération d'une volée de lances jaillissant de mécanismes dissimulés. Tous les personnages situés dans l'axe de la porte doivent réussir un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** sous peine d'être frappés par 1d5–1 lances, chacune infligeant un coup d'une valeur de dégâts de 1. Le piège se réarme au bout d'une minute.

Trésor

Toutes les portes de cette pièce sont recouvertes d'or laminé. Les poignées en bois sont incrustées de pierres semi-précieuses, notamment des lapis et des onyx noirs. Un lustre d'or et de cristal éclaire le plafond voûté. Les portes valent chacune 10 co, sans leurs poignées, qui valent quant à elles 5 co pièce. Le lustre peut se vendre 10 co.

Pièce 1-3 : grand-salle

Cette large pièce occupe le centre du premier niveau.

> ***Cette pièce est imposante, puisqu'elle fait facilement 15 mètres de long sur autant de large. De grandes colonnes sont alignées le long des murs et étayent la haute voûte représentant le ciel nocturne ponctué de grosses comètes dorées et de lunes argentées et scintillantes. La pièce compte de nombreux bancs placés à côté de tables basses. Un large brasero est encastré dans le sol au centre de la pièce. Des squelettes desséchés sont assis sur certains bancs, posant dans une attitude plus vraie que nature, tandis que d'autres sont debout, comme s'ils étaient figés en pleine conversation. Un large escalier descendant et doré occupe une bonne partie du mur opposé.***

Cette pièce fut construite pour permettre aux sujets du roi de se réunir pour festoyer et s'entretenir. Les portes des murs latéraux



mènent vers la **pièce 1–4 : salle des trophées**, la **pièce 1–5 : salle de la carte**, la **pièce 1–6 : salle des chars** et la **pièce 1–7 : monument aux généraux**. L'escalier aux marches en marbre blanc et aux rampes dorées descend vers la **pièce 2–1 : salle du trône**.

Créatures

Douze squelettes attendent ici depuis une éternité. Huit sont d'anciens esclaves enfermés dans la crypte en même temps que Karitamen, les quatre autres étant des pilleurs de tombes malheureux. Ils attaquent quiconque pénètre dans la salle. Vous trouverez le profil des **squelettes** à la page 229 de *WJDR*.

Pièges

Dans la culture nehekharéenne, seul l'hôte peut entretenir le feu ou s'asseoir sur le banc qui en est le plus proche, ce que les personnages pourront savoir en réussissant un **test de Connaissances académiques (histoire) Difficile (–20%)**. Le brasero et le banc en question sont tous deux piégés.

L'escalier est également piégé, mais seulement dans sa partie centrale (déterminez le piège en consultant la **Table 5–4 : pièges aléatoires**, page 45). Les visiteurs qui ont demandé une audience avec le roi sont censés connaître leur place, qui est sur les côtés ; seuls les dirigeants peuvent fouler la partie centrale sans rien craindre.

Le talon de Hrahamet

Détection : Fouille Assez difficile (–10%)
Neutralisation : Crochetage Assez difficile (–10%)
Effets : le fait de s'asseoir sur le banc provoque la chute d'un bloc de pierre du plafond, broyant le banc et ceux qui sont dessus. La pierre inflige un coup d'une valeur de dégâts de 5 et immobilise la victime. Il faut réussir un **test de Force Assez difficile (–10%)** pour faire bouger le bloc. Un **test de Connaissances académiques (histoire)** réussi permet d'identifier les inscriptions sur la pierre comme associées à Hrahamet, Seigneur du Foyer et protecteur de la bienséance. Ce piège ne se réarme pas.

Nid d'araignées

Détection : Perception Assez difficile (–10%)
Neutralisation : —
Effets : toute personne qui touche le brasero déclenche un mécanisme qui le fait basculer vers elle. Il y a bien longtemps qu'il n'y a plus de flammes, mais des araignées ont fait leur nid parmi les cendres et le charbon de bois. Elles attaquent quiconque les dérange. Ce piège obéit aux mêmes règles que celui des **scorpions cachés** de ce même chapitre, page 49.

Développement

Cette pièce est le seul moyen d'atteindre les autres salles de ce niveau, ainsi que tous les escaliers et couloirs qui mènent à l'étage inférieur.

Trésor

Des assiettes, gobelets et cruches en argent sont placés sur les tables basses, pour une valeur totale de 8 co. De petites gemmes sont également éparpillées parmi les cendres du brasero, de manière à ce que les flammes produisent une lumière multicolore. Ces pierres précieuses, au nombre de douze, valent chacune 2d10 pa.

Pièce 1-4 : salle des trophées

Cette pièce renferme des trophées des nombreuses victoires militaires de Karitamen.

> ***Cette pièce apparaît comme une sorte de musée monstrueux, car elle est remplie de créatures hideuses figées dans des positions agressives.***

Cette salle abrite des ennemis vaincus et empaillés, des armes et autres trésors, autant de trophées de guerre.

Voici quelques-uns des objets que l'on peut y trouver. N'hésitez pas à en ajouter d'autres.

> Une rangée de lances contre un mur. Chaque javeline est ornée d'un crâne d'orque ou de gobelin. Les armes des vaincus sont entreposées sur le même mur.
>
> Sur un autre mur, une fresque montre les soldats de Karitamen en train de ramasser les oreilles de leurs adversaires vaincus. On envoyait les oreilles droites à Nehekhara comme preuve de la victoire. Les oreilles gauches étaient gardées comme trophées. Un coffre de la taille d'un cercueil renferme ces morceaux de chair desséchée.
>
> Une autre fresque, sur un troisième mur donc, montre l'armée de Karitamen récoltant son dû : les hommes pillent des villages, dépouillent les cadavres avant de les jeter au fond d'une rivière, emportent les femmes, etc.
>
> Une rangée d'hommes et de femmes momifiés. Plusieurs de ces hommes présentent des images d'ours et de pattes d'ours sur leurs vêtements, tandis que quelques femmes portent des triskèles. On peut penser qu'il s'agit d'antiques adeptes de Taal et Rhya, deux divinités de l'Empire. Ces momies ne sont pas nehekharéennes et étaient probablement des ennemis vaincus.
>
> Monstres hideux. La pièce est essentiellement peuplée de ces dépouilles monstrueuses préservées. Certaines étaient de véritables bêtes, notamment au moins deux créatures perverties par le Chaos, mais d'autres sont entièrement fabriquées à partir d'éléments de divers animaux et humanoïdes.
>
> Un large trône se tient au centre de la pièce. Il est construit d'os dorés.

L'Urne des Malédiction, où on disait qu'étaient séquestrées les âmes des vaincus jusqu'au jour où le vainqueur décidait de les libérer… ou de s'en servir. L'urne a un couvercle, qui est fermé et verrouillé. Elle renferme de minuscules bouts de parchemin sur lesquels sont inscrits les noms de ceux qui sont censés être prisonniers. En haut de la pile, on trouve les noms des nobles nehekharéens qui ont orchestré la mort de Karitamen.

Créatures

Toutes les dépouilles de la pièce sont animées par la même magie impie qui a provoqué le réveil de Karitamen. Mais, en raison de l'état de leur corps (quand il reste un corps), elles ne constituent pas une grande menace, du moins physiquement. N'hésitez pas à exacerber l'horreur instillée par cette pièce. Voici quelques suggestions qui pourraient vous aider à instaurer cette ambiance :

L'un des PJ remarque un bref mouvement chez un des hommes primitifs de l'Empire, mais ses compagnons n'ont rien vu.

L'un des monstres s'est rapproché de quelques centimètres des personnages, au moment où ils regardaient ailleurs.

Un PJ sent une brise fraîche dans son cou.

L'une des têtes desséchées de gobelin tombe bruyamment de sa pique.

Les femmes des scènes de pillage semblent littéralement pleurer.

La mâchoire de l'un des monstres s'ouvre en grinçant.

Les momies bougent et gémissent de leurs bouches sans lèvres. Tous les PJ doivent réussir un **test de Force Mentale** sous peine de gagner 1 point de Folie.

Les PJ qui recommandent l'âme des antiques Impériaux momifiés à Taal et Rhya ou qui rendent hommage à ces morts d'une manière ou d'une autre méritent 25 xp supplémentaires.

Pièges

Les seuls pièges de la pièce se trouvent sur le trône, dans les sandales des momies et dans le couvercle de l'urne. Tout le reste peut être ouvert, déplacé et examiné sans risque.

Piège du couvercle de l'urne

Détection : Fouille Difficile (–20%)
Neutralisation : Crochetage Assez difficile (–10%)
Effets : l'urne est protégée par deux pièges à aiguille. La serrure ne s'ouvre qu'en réussissant un **test de Crochetage Assez difficile (–10%)** et contient une aiguille empoisonnée. Si un personnage tente de l'ouvrir sans clef, il doit réussir un **test d'Agilité** sans quoi il se fera piquer le doigt. Le poison inflige automatiquement 1 point de Blessures (indépendamment du bonus d'Endurance et de l'armure). Une minute plus tard, le personnage devra réussir un **test d'Endurance** sous peine de perdre l'usage de la main correspondante pendant deux heures, le membre gonflant jusqu'à atteindre le double de sa taille normale.
L'urne est également protégée par une fléchette empoisonnée qui jaillit dès qu'on soulève le couvercle. Un personnage qui se tient devant elle doit réussir un **test d'Agilité Difficile (–20%)** sous peine de perdre 1 point de Blessures (indépendamment de son bonus d'Endurance et de son armure). Une minute plus tard, il devra réussir un **test d'Endurance** sous peine de subir un coup d'une valeur de dégâts de 5 qui ignore l'armure, le poison s'insinuant dans ses veines. Un sort de *guérison des poisons* évacue les substances toxiques, tandis qu'un **test de Soins Assez difficile (–10%)** réussi octroie un bonus de +20% au prochain **test d'Endurance** de la victime. Ces deux pièges ne se réarment pas.



Piège des sandales

Détection : Fouille Moyen (+0%)
Neutralisation : Crochetage Assez facile (+10%)
Effets : les sandales des momies sont attachées à des fils très fins. Toute traction sur l'un de ces fils fait tomber une énorme lame du plafond. Le personnage responsable doit réussir un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** sous peine d'être frappé de plein fouet par la lame, ce qui lui inflige un coup d'une valeur de dégâts de 6 et l'immobilise jusqu'à ce que quelqu'un retire l'objet, ce qui demande un **test de Force Assez difficile (–10%)**. Ce piège ne se réarme pas.

Le trône de la miséricorde

Détection : Fouille Assez difficile (–10%)
Neutralisation : Crochetage Difficile (–20%)
Effets : ce piège est connu pour faire sangloter le plus brave des gaillards, et lui faire implorer qu'on le libère. Tout personnage qui ose s'asseoir sur le trône provoque le jaillissement de pointes à travers le siège et subit un coup d'une valeur de dégâts de 3. Si l'aventurier perd au moins 1 point de Blessures, sa valeur de Mouvement est réduite de moitié jusqu'à ce que toutes ses blessures engendrées par le piège soient soignées. Son orgueil ne risque en revanche de ne jamais s'en remettre. Ce piège se réarme au bout d'une minute.

Développement

Quiconque ouvre l'urne provoquera l'ire de Karitamen. À l'intérieur, se trouve un parchemin qui contient les noms de tous ceux qui l'ont trahi. Si les personnages maudissent ces traîtres devant le Roi des Tombes, ils peuvent l'amadouer quelque peu.

Cette pièce a été souillée par le Chaos, à cause de certains des monstres, mais aussi par l'urne. C'est pourquoi nombre des créatures présentent des mutations. Si le groupe sort quoi que ce soit de la pièce, la corruption suivra à travers toute la pyramide et ne fera



qu'attiser la colère de Karitamen et de ses sujets. Des personnages en possession d'objets tirés de cette pièce subissent un malus de –10% aux tests visant à résister à l'acquisition de mutations.

Trésor

La plupart des objets de cette pièce n'ont pas de valeur monétaire. Les sandales sont en revanche incrustées de gemmes, pour une valeur de 30 co. L'Urne des Malédictions vaut bien 10 co en raison de ses dorures, mais elle est bien plus précieuse au titre d'objet nehekharéen, pouvant atteindre 100 co auprès du bon acheteur.

Pièce 1-5 : salle de la carte

Une carte des conquêtes de Karitamen s'étend sur toute la pièce.

> ***Cette pièce est tout en longueur. L'un des murs est totalement recouvert d'une étrange tenture rapiécée. On y remarque des lignes et des silhouettes dessinées dans différentes couleurs d'encre. Une simple chaise en bois est adossée au mur opposé. À l'autre bout de la pièce, vous remarquez une petite porte.***

Cette salle ne contient rien d'autre que la carte et la chaise. La petite porte s'ouvre sur un escalier étroit, qui descend vers la **salle 2–2 : carte du royaume**, du niveau suivant.

Cette carte n'est pas celle du royaume de Karitamen, mais de ses conquêtes. Les différentes couleurs indiquent ce qu'il était au moment de la victoire : un simple guerrier, le chef d'une unité, l'un des généraux d'Amenemhetum ou un roi à part entière.

Un examen rapproché révélera que la carte est faite de peaux humaines, a priori celles des vaincus. Chaque conquête a sa propre peau, bon nombre présentant des tatouages tribaux, notamment une avec une antique rune d'Ulric en encre bleu foncé.

Pièges

Personne d'autre que Karitamen lui-même n'est autorisé à s'asseoir sur cette chaise et à admirer la carte.

Piège de la chaise

Détection : Fouille Très difficile (–30%)
Neutralisation : Crochetage Assez difficile (–10%)
Effets : s'asseoir sur la chaise ou appliquer une simple pression sur celle-ci sans avoir au préalable appuyé sur le bouton dissimulé entre les pieds provoque le déclenchement de deux jets d'acide rongeant la chair. Si le personnage responsable ne réussit pas un **test d'Agilité Difficile (–20%)**, il subit un coup d'une valeur de dégâts de 5 qui ignore l'armure. Ce piège se réarme au bout d'une minute.

Développement

L'étude de la carte révélera que Karitamen a combattu et vaincu sur toutes les Frontalières. Les frontières de son royaume étaient plus réduites, mais ses ambitions ravivées pourraient bien s'étendre sur toute la région.

Pièce 1-6 : salle des chars

Cette grande pièce renferme les imposants chars de guerre de Karitamen.

> ***La première chose que vous voyez en entrant dans cette grande pièce est un énorme char. Il repose au centre de la salle, sur un amoncellement d'esquilles jaunies. De majestueux chevaux squelettiques y sont toujours attelés, l'ossature figée comme s'ils étaient en plein galop. Un char plus petit se trouve dans le coin d'en face, à côté duquel est posée une lourde chaise à porteurs. De petites silhouettes enveloppées sont attelées aux barres de la chaise.***

Char de guerre

Ce grand char bardé présente un énorme scarabée de la mort à la proue, en guise de bouclier, tandis que de plus petits ceinturent les côtés et l'avant. Le plancher est fait de bandes de cuir entrelacées et les roues sont en bois dur recouvert d'or, le moyeu se prolongeant d'une longue pointe acérée. Un petit coffre est fixé à l'avant de la coque du char pour entreposer des objets, tandis qu'un râtelier situé sur le flanc abrite des lances, un arc, des flèches et une épée. Le coffre contient de la corde, une couverture, une outre d'eau, une autre de vin, une paire de gants en cuir, des rênes de rechange et un petit miroir en argent. Le char surmonte une pile d'os brisés.

Petit char

Ce char était conçu pour la vitesse plus que pour la force, et n'est pas pourvu de pointes ou de lourde armature. Il n'y a ici qu'un seul scarabée de la mort, centré sur l'avant du véhicule et un autre, dessiné à l'encre noire sur le plancher. Un râtelier abrite des lances de chasse, un arc et des flèches, tandis que des crochets maintiennent de l'autre côté une outre d'eau, une outre de vin et un sac de nourriture séchée. Ce char était censé être tiré par un seul cheval.

Chaise à porteurs

Cet objet ressemble au trône de guerre de Karitamen, car il est pourvu de lourdes hampes permettant à des esclaves de le porter. Cette chaise n'est en fait qu'un lit portatif, doté d'un cadre en bois et d'une literie confortable. De magnifiques tapis recouvrent l'objet, ainsi que des rideaux de soie. À l'intérieur, on trouve une pile de coussins pour accueillir Karitamen. Une cruche et des gobelets de cristal sont posés d'un côté, sur un plateau en or. Quatre momies sont attelées à la chaise, trop petites pour être des hommes, mais trop larges d'épaules et musclées pour des femmes ou des enfants. Il s'agissait de prisonniers nains.

Créatures

Les montures squelettiques attelées aux chars (deux pour le char de guerre et une pour l'autre) sont en fait des **cauchemars**. Si une créature vivante s'approche dans un rayon de 4 mètres (2 cases), elles attaquent en se libérant de leur harnais.

Par ailleurs, la chaise est portée par quatre **nains morts-vivants**. Si quelqu'un s'approche d'eux, ils s'animent et s'efforcent de se libérer de leurs liens, ce qu'ils parviennent à faire en 1 round.

Si quelqu'un tente de parler aux nains morts-vivants, il découvrira qu'ils pratiquent une forme extrêmement archaïque de khazalid. Ils sont incapables de se retenir de combattre, car la magie qui anime leur corps domine leurs gestes. Ils implorent en revanche une mort rapide et demandent que leurs noms soient oubliés, car leur barbe fut rasée avant qu'on les attelle à la chaise. Ils racontent aux PJ que Karitamen est éveillé et qu'il sera probablement prêt à se montrer reconnaissant s'ils le servent. Une fois délivrée cette information, ils se mettent à proférer des insultes incompréhensibles à l'encontre du Scarabée de la Mort.

Des PJ qui recommandent l'âme de ces nains à leurs ancêtres ou qui leur rendent hommage d'une manière ou d'une autre méritent 25 xp.

Vous trouverez le profil des **cauchemars** et des **nains morts-vivants** aux pages 101 et 102 de l'**Appendice I: Nouvelles créatures**.

Pièges

Les rênes des deux chars sont empoisonnées. Quiconque les touche doit réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** sous peine de perdre 8 points de Blessures, indépendamment de son bonus d'Endurance et de son armure. Il est possible d'essuyer les rênes avec un tissu pour les débarrasser du poison.

Développement

Les murs arborent des images de Karitamen dans ses chars de guerre. Sur le mur opposé à l'entrée, une représentation de son cheval favori cache une porte secrète. Celle-ci ouvre sur un escalier étroit qui descend jusqu'à la **pièce 4–8: écuries royales** du **4e niveau**.

Trésor

La cruche et les gobelets sont de beaux objets. Le plateau est en or massif et d'une grande valeur (18 co). Les moyeux du char de guerre peuvent être démontés et servir de boucliers. Ils sont également recouverts d'or et valent bien 5 co chacun.

Pièce 1-7 : monument aux généraux

Cette salle rend hommage aux généraux de Karitamen, qui, une fois tués, furent placés dans ces sarcophages pour signifier leur respect au roi.

> ***La seconde pièce de ce côté-ci de la grand-salle présente ce qui apparaît comme deux tables de pierre. Sur chaque table est étendu un corps. À y regarder de plus près, vous remarquez que ces corps sont également en pierre. Les murs sont recouverts de tapisseries, d'armes et de plaques commémoratives.***

Karitamen souhaitait récompenser ses généraux les plus prestigieux en les enterrant avec lui pour qu'ils le suivent dans l'au-delà. Malheureusement, plusieurs d'entre eux sont morts sur le champ de bataille, si bien que leur dépouille était endommagée. Le problème fut résolu en «réparant» leur corps, c'est-à-dire en remplaçant les parties manquantes par des matériaux précieux.

Cette pièce renferme douze dépouilles dans leurs sarcophages respectifs. À côté de chaque gisant, une plaque commémorative indique le nom et le rang du général, une autre récapitule ses victoires importantes, tandis qu'une tapisserie montre une scène de sa plus grande bataille et que plusieurs armes sont entreposées, assurément des trophées de guerre. De l'autre côté de la pièce, une porte cachée mène vers la **pièce 4–2: caserne**.

Créatures

Les douze généraux sont désormais des revenants, allongés mais conscients dans leur sarcophage. Si quelqu'un ouvre un gisant, le général correspondant attend que le couvercle ait été déplacé avant d'attaquer. Tous furent mis en bière en armure complète avec leurs armes préférées. Ceux qui ont perdu des membres présentent des prothèses en marbre, en or, en onyx noir, en émeraude et autres pierres précieuses. Ces membres sont parfaitement opérationnels grâce à la magie qui anime les créatures. Vous trouverez le profil des **généraux revenants** à la page 101 de l'**Appendice I: Nouvelles créatures**.

Développement

Une fois qu'un général est libéré, les autres s'animent dans leur cercueil. Chaque round après le début du combat, un général soulève son couvercle et se joint aux hostilités, jusqu'à ce que tous soient dans l'action.

Trésor

Chaque général porte une armure de plaques complète et des bijoux de valeur, comme il sied à son rang et sa réussite. La joaillerie s'élève à 30 co par général. Mais les objets les plus onéreux de la pièce sont sans aucun doute les substituts anatomiques, qui sont conçus en matériaux précieux et sont de véritables merveilles d'ingénierie. En voici la liste :

Awi, «le Glorieux»
Trois doigts d'ébène (30 co)

Djadaeo, «le Franc»
Un œil de cristal (45 co), nez, oreilles et lèvres de cristal (20 co)

Kamenwati, «le Sombre Rebelle»
Un bras orné de pierres (350 co)

Khenti, «le Chef de Guerre»
Une jambe en argent, incrustée de jade et de lapis-lazuli (375 co)

Nebtawi, «le Seigneur des Mille»
Un torse en étain recouvert de soie (20 co)

Panahasi, «le Dompteur de Barbares»
Des dents en ivoire, un bras en bois et un pied d'argile (75 co)

Seshafi, «la Colérique»
Deux jambes d'ébène (100 co)

Sebi, «le Bœuf»
Une perruque ouvragée (15 co), une corne d'audition en or (20 co)

Mdjai, «l'Arpenteur des Cieux»
Un onyx noir (200 co)

Nomti, «le Seigneur de la Légion»
Un masque en argent et en marbre (150 co)

Mkhait, «le Maître des Lions»
Tête, bras, corps et une jambe en bois (160 co)

Djal, «le Numismate»
Une langue en or (80 co), yeux en argent (40 co)



~ CHAPITRE VII ~ DEUXIÈME NIVEAU DE LA CRYPTE

Ce niveau est consacré à la gloire de Karitamen en tant que roi. Il est plus majestueux que l'étage supérieur et ressemble probablement davantage à ce que des aventuriers peuvent attendre d'une pyramide nehekharéenne.

Pièce 2-1 : salle du trône

Cette salle est en plein cœur du niveau et constitue l'une des plus somptueuses de la pyramide.

> ***Cette pièce carrée fait peut-être 15 mètres de côté. À votre droite comme à votre gauche, des colonnes d'un bleu profond contrastent avec l'armure du squelette qui se tient devant chacune d'entre elles. Les murs sont tout en or, peints et incrustés de magnifiques fresques murales. Le plafond ne montre plus le ciel nocturne, mais celui, bien plus lumineux, de la mi-journée, avec un soleil doré au-dessus de vos têtes. Les rayons de cet astre baignent le moindre recoin de la pièce, le sol apparaissant comme un feu d'artifice de couleurs, représenté par une mosaïque de carreaux et de petites gemmes formant des motifs abstraits qui évoquent d'une certaine manière les vagues, les forêts et les chaudes journées du printemps. De l'autre côté de la pièce, vous remarquez une estrade, sur laquelle se tient un imposant trône doré, surmonté par un énorme scarabée en onyx noir. La pièce est par ailleurs très chaude.***

Il s'agit de la salle du trône de Karitamen, reproduction à l'identique de celle de son palais. Elle illustre son pouvoir royal et a pour but d'impressionner voire d'intimider quiconque y pénètre.

Le trône est un véritable chef-d'œuvre. Très massif, il est conçu à partir d'onyx noirs, de lapis et d'émeraudes assemblés par des jointures en or. Le résultat tient davantage de la sculpture que du trône. Si l'objet semble en or de l'autre bout de la salle, il comprend autant de pierres précieuses que de métal.

Créatures

Les squelettes en armure, au nombre de douze, sont en fait des gardiens des tombes. Ils attaquent quiconque s'approche d'eux. Ils ne remarquent cependant que les personnes qui sont en face ou à côté d'eux, et il n'y a aucune colonne (et donc gardien) le long du mur faisant face au trône. Les aventuriers peuvent aller dans un des coins proches de l'escalier, se glisser entre le mur et les colonnes, et marcher jusqu'au mur opposé sans craindre d'attaque des squelettes.

Vous trouverez le profil des **gardiens des tombes** à la page 99 de l'**Appendice I : Nouvelles créatures**.

Pièges

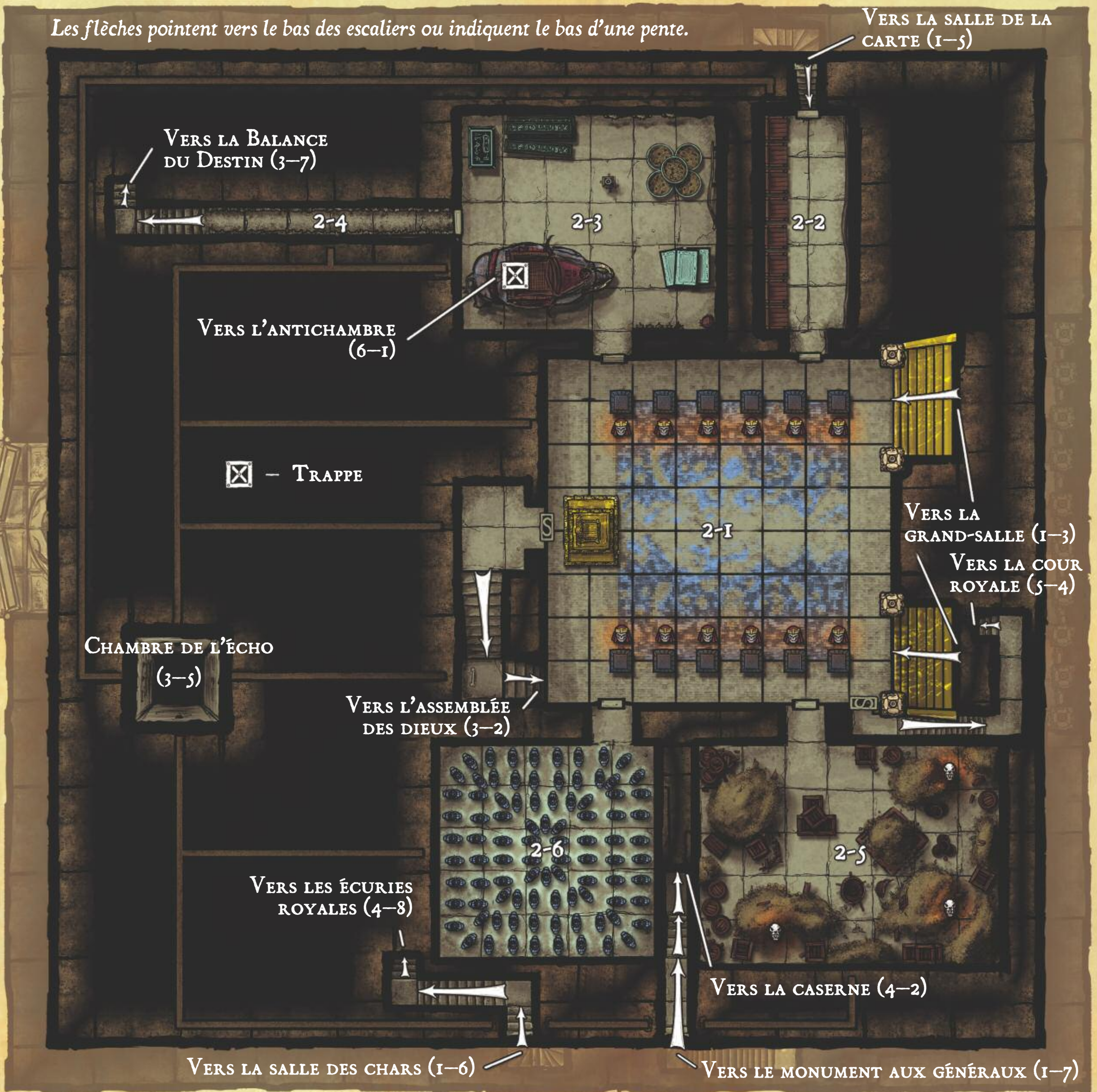
La tradition veut que personne ne puisse s'approcher à moins d'une certaine distance du trône, à l'exception des conseillers proches du roi. Cette salle a une interprétation très littérale de cette règle.

L'Œil de Ptra

Détection : Fouille Moyen (+0%)
Neutralisation : —
Effets : le globe de lumière qui représente le soleil émet une chaleur intense. Le plafond est équipé de petits miroirs astucieusement placés qui amplifient cette lumière et la température. Quiconque s'aventure au-delà de la moitié de la salle sans s'agenouiller (les créatures, comme les halflings, qui font moins de 1,20 mètre ne risquent rien) subit de graves brûlures sur la tête, les épaules, le dos et la poitrine, recevant un coup d'une valeur de dégâts de 4 qui ignore l'armure. Pire, les victimes qui portent une protection métallique sur la tête ou le corps subissent un coup d'une valeur de dégâts de 5.
Quiconque s'approche dans un rayon de 1,50 m de l'estrade subira des brûlures sur tout le corps, quelle que soit sa taille, ce qui inflige un coup d'une valeur de dégâts de 5 (de 7 si la victime porte une protection métallique). Le seul moyen de s'approcher sans souffrir de cette chaleur consiste à passer entre les colonnes et le mur latéral, puis d'avancer vers l'estrade depuis un coin de la pièce.

Crypte de Karitamen

— Deuxième Niveau —



— Zones —

2-1 — *Salle du trône*
2-2 — *Carte du royaume*
2-3 — *Salle des seigneurs tributaires*
2-4 — *Corridor des mains*
2-5 — *Réserve*
2-6 — *Salle d'audience*

— Créatures —

— *Gardien des tombes*
— *Bastethi*

Échelle en mètres

0 2 4 6 8 10

Les personnages qui longent un mur prennent cependant le risque d'activer un piège aléatoire. Chaque personnage a ainsi 30% de chances de déclencher un piège. Consultez alors la **Table 5–4 : pièges aléatoires**, page 45, pour voir ce qui se passe. Comme pour le reste, un aventurier qui réussit un **test de Fouille Difficile (–20%)** décèle un moyen de contourner le piège et peut en faire profiter ses compagnons.

La lame de Phakth

Détection : Fouille Assez difficile (–10%)
Neutralisation : Crochetage Assez difficile (–10%)
Effets : le trône est piégé, étant donné que nul autre que Karitamen n'est censé le toucher, sans parler de s'asseoir dessus. Si un personnage a l'inconscience de poser son séant sans appuyer au préalable sur le poussoir dissimulé, qu'on ne trouve qu'en réussissant un **test de Fouille Difficile (–20%)**, un énorme khopesh tombera du plafond sur l'importun. La lame inflige un coup d'une valeur de dégâts de 5 et la victime ne peut bouger tant que la lame n'a pas été extraite, ce qui demande de réussir un **test de Force Assez difficile (–10%)**. Un **test de Connaissances académiques (histoire)** réussi permet d'identifier les runes de la lame comme celles de Phakth à la tête de faucon, Émissaire de la Justice et Défenseur des Trônes.

Le souffle de Sokth

Effets : détruire ou déplacer le trône provoque l'émission d'un nuage de gaz toxique par un minuscule scorpion gravé dans le sol, juste sous le pied avant gauche. Prenez le petit gabarit et centrez-le sur la position de départ du trône. Toutes les créatures vivantes prises dans la zone d'effet doivent réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** sous peine de subir un coup d'une valeur de dégâts de 3 ignorant l'armure. Une heure plus tard, les personnages qui ont manqué ce premier test doivent en tenter un second, **Difficile (–20%)** cette fois, sous peine de voir leur valeur d'Endurance à jamais réduite de 20%. Un **test de Soins Assez difficile (–10%)** réussi pendant l'intervalle permet d'éviter ce second test, de même qu'un sort de *guérison des poisons*.
Que leur premier test ait été couronné de succès ou non, toutes les créatures situées dans la zone d'effet subissent un malus de –10% à tous leurs tests pendant 1 minute en raison des vapeurs extrêmement irritantes.

Développement

Les portes des murs latéraux mènent vers d'autres salles de cet étage : la **pièce 2–2 : carte du royaume**, la **pièce 2–3 : salle des seigneurs tributaires**, la **pièce 2–5 : réserve** et la **pièce 2–6 : salle d'audience**.

Si les aventuriers réussissent un **test de Fouille** derrière le trône, ils découvrent une porte cachée qui mène vers la **pièce 3–1 : assemblée des dieux**.

S'ils réussissent un **test de Fouille Difficile (–20%)** au niveau des escaliers, ils trouvent une porte secrète qui s'ouvre sur une suite de couloirs en pente et d'escaliers menant jusqu'à la **pièce 5–4 : tribunal**.

Les deux portes sont piégées. Consultez la **Table 5–4 : pièges aléatoires**, page 45, pour voir ce qui protège les portes.

Trésor

La pièce entière est un énorme trésor, même s'il n'est pas aisé de se l'approprier. Les gemmes peuvent se dessertir du sol et des murs, même si une telle méthode est assurée de déclencher des pièges (chaque tentative encourt un jet sur la **Table 5–4 : pièges aléatoires**, page 45). Chaque gemme vaut 2d10 pa, sachant qu'il y en a 50 au total. On peut également extraire l'or des murs (chaque heure passée à ce faire permet de récupérer 1d10 co). Le trône est l'objet de valeur le plus grand. Démantelé, il donne d'impressionnants fragments de lapis, d'émeraude et d'onyx noir, pour un total de 500 co.

Pièce 2-2 : carte du royaume

On trouve ici une seconde carte montrant l'étendue du royaume de Karitamen, comprenant les régions qu'il y a ajoutées durant son règne (signalées par des couleurs/minéraux différents).

> ***Cette pièce tout en longueur à l'atmosphère humide et fraîche est dominée par une impressionnante carte qui couvre un mur entier. Des chaises sont placées tout le long du mur opposé, sous un alignement de plaques commémoratives. Une porte apparaît en plein milieu du mur qui vous fait face.***

Cette salle se distingue de son homologue du **premier niveau**, qui montrait les conquêtes armées de Karitamen, car elle affiche l'étendue de son royaume et indique la population, les biens et la richesse de chaque région. Des couleurs permettent aussi de savoir à quelle date et de quelle manière chaque contrée fut intégrée au royaume. Les plaques commémoratives décrivent dans le détail chaque rattachement.

Pièges

Deux pièges protègent cette pièce.

Moisissure des tombes

Détection : Perception Assez difficile (–10%)
Neutralisation : —
Effets : la carte, qui est en parchemin de qualité et non en peau humaine, a très mal résisté aux ravages du temps. Elle est désormais imprégnée d'une moisissure particulièrement toxique. Quiconque malmène la surface de la carte, que ce soit en la perforant, en appuyant trop fort ou en la grattant, libèrera un nuage de spores empoisonnées dans la pièce. Toutes les créatures vivantes présentes devront alors effectuer un **test d'Endurance** chaque round, tant qu'elles resteront dans la pièce. En cas d'échec, elles perdront 1d5 points de Blessures, indépendamment de leur bonus d'Endurance et de leur armure. Ce piège ne se réarme pas.

Serrure empoisonnée

Détection : Fouille Assez difficile (–10%)
Neutralisation : Crochetage Moyen (+0%)
Effets : cette porte est verrouillée, son ouverture nécessitant un **test de Crochetage Assez difficile (–10%)**. Les personnages qui échouent à ce test activent le piège et se font piquer par une aiguille empoisonnée qui surgit du loquet. La victime doit alors réussir un **test d'Endurance** sans quoi elle mourra en 1d10 heures. Un **test de Soins Assez difficile (–10%)** permet de neutraliser le poison, de même qu'un sort de *guérison des poisons*. Ce piège ne se réarme pas.

Développement

Cette carte montre clairement l'étendue de tout le royaume de Karitamen et le fait que les terres directement dominées par la pyramide constituaient le cœur de son domaine. Elle montre également l'emplacement de divers domaines, notamment son palais royal et son trésor.

Pièce 2-3 : salle des seigneurs tributaires

Cette salle renferme des trophées d'autres nations que Karitamen a conquises durant son règne et de dirigeants qu'il a soumis.

> ***À première vue, cette grande pièce apparaît presque comme un entrepôt, car elle regorge d'objets divers. La plupart des murs sont encombrés d'objets suspendus, de même que le plafond haut, sans parler du sol. Mais certains objets ne semblent pas avoir de valeur pratique. Ils paraissent plutôt être destinés à servir lors de rituels ou de cérémonies. Beaucoup sont uniques, tandis que d'autres se retrouvent en quantité. Une petite plaque dotée d'inscriptions apparaît à côté de chaque objet.***

Tous les pays conquis par Karitamen se sont soumis à lui en tant que suzerain et ont accepté de lui acquitter un tribut régulier. Pour beaucoup, cela se traduisait par de l'or, des gemmes ou des denrées, mais d'autres tributs étaient plus symboliques, surtout les premières marques d'assujettissement des nouveaux vassaux. Ces objets sont entreposés ici, comme autant de preuves de l'influence extraordinaire de Karitamen. Les plaques identifient chacun des objets en question (n'en donnant que le nom, pas la fonction) et le pays qui l'a fourni.

Une trappe se trouve sous l'impressionnante statue en bronze d'un éléphant de guerre bardé (**Fouille Difficile [–20%]** pour la trouver). Elle mène vers la **pièce 6–1 : antichambre.**

Pièges

La plupart des objets de cette pièce ne sont pas piégés, mais ceux qui le sont constituent un danger véritable.

Porte piégée

Détection : Fouille Assez difficile (–10%)
Neutralisation : Crochetage Difficile (–20%)
Effets : la trappe qui mène vers le **sixième niveau** est verrouillée, ne s'ouvrant qu'en réussissant un **test de Crochetage Très difficile (–30%)**. Si le test est manqué, le piège se déclenche. Une volée d'aiguilles empoisonnées jaillit de minuscules orifices pratiqués sur la porte. Le personnage qui se tient dessus doit donc réussir un **test d'Agilité Difficile (–20%)** sous peine de recevoir 1d5 aiguilles. Chaque pointe inflige 1 point de Blessures, indépendamment du bonus d'Endurance et de l'armure. En outre, le personnage doit aussitôt effectuer un **test d'Endurance**, avec un malus de –10% par aiguille plantée. En cas d'échec, il subit un coup d'une valeur de dégâts de 5 qui ignore le bonus d'Endurance et l'armure. Ce piège ne se réarme pas.

Plaques piégées

Détection : Perception Assez difficile (–10%)
Neutralisation : —
Effets : on compte douze plaques fixées aux murs. Quiconque tente de les manipuler libérera un nuage de vapeurs toxiques. À partir de là, les PJ devront réussir un **test d'Endurance** pour chaque round passé dans la pièce, sous peine de subir un coup d'une valeur de dégâts de 1 qui ignore l'armure. Ces pièges ne se réarment pas.

Trésor

Certains objets de cette pièce sont plutôt ordinaires, comme le panier de pommes (dont il ne reste plus grand-chose) ou la pile de tapis d'herbes entrelacées. D'autres sont plus martiaux, comme le tas de lances d'os dans leur râtelier en porcelaine ou les deux épées jumelles sculptées dans ce bois dur comme l'acier, incrustées de coquilles d'ormeaux pour leur donner un fil dentelé. Mais certains objets semblent n'avoir aucune fonction, comme ce panier, à moins qu'il ne s'agisse d'un masque, pourvu d'yeux et de poils de sanglier drus et teints, ou cette boîte sans fond en peau de zèbre peinturlurée avec des poignées d'ébène. Tous les objets de cette pièce ont cependant quelque chose en commun : leur confection aura demandé beaucoup de temps, de savoir-faire et de patience. Ceux qui ont été fabriqués sont d'excellente qualité et ceux que l'on a fait pousser sont (ou étaient) parmi les meilleurs de leur genre.

Le MJ peut ajouter d'autres objets à cette pièce. Il est néanmoins important de garder à l'esprit que l'essentiel des choses que l'on trouve ici ne constitue pas un véritable trésor. L'or, les pierres précieuses et autres objets de valeur sont amassés dans la salle du trésor du **sixième niveau**, même si l'on peut imaginer que des échantillons soient conservés ici, avec leur plaque descriptive.

L'un des pays conquis par Karitamen lui a offert une petite boîte qui ne dépasse pas la taille d'une main humaine, sculptée dans une pierre rare selon d'étranges motifs en volutes que l'on a du mal à fixer très longtemps. La boîte semble scellée, bien qu'aucun loquet ou charnière n'apparaisse. Seul le sang peut l'ouvrir. Dès que du sang entre en contact avec la boîte, elle semble réagir en augmentant de



volume, puis se fend par le sommet. L'intérieur se révèle rembourré de velours et renferme une petite perle qui émet une vague lueur verdâtre. Quiconque regarde la perle ou la touche éprouvera une certaine nausée. Il s'agit en fait de malepierre. Même Karitamen n'était pas conscient de ce que la boîte abritait, car la corruption du Chaos restait secrète tant que l'objet était scellé.

La plupart des autres objets de la pièce ont une valeur plus culturelle que financière, ce qui n'est pas négligeable aux yeux d'un anthropologue ou d'un collectionneur. Ils ne sauraient véritablement intéresser des acheteurs moins attirés par l'occulte et l'historique.

Pièce 2-4 : corridor des mains

Ce long et étroit couloir relie la salle des seigneurs tributaires à une cage d'escalier.

> ***Ce long couloir est plus étroit que la plupart, ne faisant que 1,20 mètre de largeur. Les murs sont étonnamment simples, ne présentant ni motifs ni peinture. Le sol est en granit et le plafond reproduit un ciel nocturne sans étoiles. Ces murs de chaux blanche ont tout de même une décoration, des plus effroyables : de chaque côté, des mains de toutes les couleurs et de toutes les tailles émergent des parois.***

À première vue, ces mains apparaissent comme d'étranges sculptures. Un examen rapproché révèle cependant la vérité : il s'agit de véritable chair. Les personnages qui arrivent à cette conclusion devront réussir un **test de Force Mentale** sous peine de gagner 1 point de Folie. Ces mains ne paraissent pas avoir été tranchées et fixées aux murs ; elles en émergent directement, ce qui peut laisser penser que le reste du membre se trouve derrière la chaux.

Chacune de ces mains appartenait à un captif de Karitamen, prisonnier de guerre le plus souvent, mais aussi quelques esclaves. Il a choisi d'afficher ces membres pour montrer l'étendue de son royaume d'une autre manière ; en présentant les divers peuples qui étaient sous son joug. La plupart des souverains auraient affiché des

têtes, mais Karitamen trouvait les mains plus éloquentes, symbole de la populace sans visage.

Développement

La magie impie qui anime les morts de la crypte assure également la motricité de ces mains. Celles-ci frétillent et agrippent, mais elles n'ont pas la force requise pour blesser qui que ce soit. Si les aventuriers attaquent les parois de chaux, ils ne trouveront pas les corps correspondants. Les mains ont simplement été coupées et enchâssées dans la pierre.

Les escaliers du bout du couloir mènent vers la **pièce 3–7 : balance du destin**.

Pièce 2-5 : réserve

Cette salle à laquelle on accède par la première porte de l'autre mur de la salle du trône est manifestement une réserve. L'essentiel de son contenu est décomposé depuis longtemps.

> ***Des tonneaux, des caisses, des paniers et des palettes encombrent le sol de cette réserve. Ces récipients devaient autrefois contenir des denrées abondantes; céréales et autres produits de qualité. Il ne reste bien entendu rien de tout cela, si ce n'est de la poussière et de petites billes grises comme des cailloux.***

À l'instar de la salle des seigneurs tributaires qui renferme des objets caractéristiques des terres conquises par Karitamen, cette pièce contenait des échantillons des denrées produites sur ses propres terres.

Contrairement à Nehekhara, qui était trop sèche pour la plupart des produits agricoles, les Principautés Frontalières jouissent d'un sol riche, de beaucoup d'eau et d'un bon équilibre entre soleil et ombre. La terre y est donc fertile et les sujets de Karitamen n'ont jamais connu la famine. Cette salle renfermait des céréales, du maïs, des légumes et fruits frais, des miches de pain et même de la viande séchée. Il n'en reste aujourd'hui que des vestiges.

Créatures

Trois bastethi se cachent dans cette salle. Ils se sont enfouis entre les paniers, les caisses et autres conteneurs, et ne bougent pas à l'entrée d'intrus. Ils se contentent d'observer, de jauger et d'étudier les nouveaux arrivants avant de lancer leur attaque. Vous trouverez le profil des bastethi à la page 98 de l'**Appendice I : Nouvelles créatures**.

Pièce 2-6 : salle d'audience

Cette salle est remplie de statues d'argile représentant les nombreux sujets de Karitamen.

> ***De l'autre côté de la porte, se tiennent d'innombrables Nehekharéens, prêts à vous affronter ! C'est alors que vous réalisez qu'ils ne bougent pas. Vous remarquez maintenant qu'ils sont bien raides et que leur peau présente un étrange éclat cireux, de même que leurs vêtements et autres possessions. La pièce en est remplie.***

Il est courant d'enterrer les Nehekharéens avec leurs serviteurs, leurs guerriers, leur famille et autres sujets. Mais les dirigeants finirent par comprendre que tuer leurs propres gens pour avoir de la compagnie dans l'au-delà n'était pas forcément un bon plan. Ils trouvèrent alors une solution de remplacement. Des personnages en argile furent sculptés et peints pour simuler de véritables individus. Nombreux sont d'ailleurs ceux qui présentent de véritables ongles et touffes de cheveux. Les sujets du défunt étaient ainsi représentés et pouvaient l'accompagner dans son tombeau.

La pièce est remplie de ces statues. Il ne s'agit pas de répliques exactes d'individus spécifiques, mais chaque personnage représente une catégorie d'âge, un sexe, une classe ou une occupation. Tous les gens de Karitamen sont ainsi présents et pouvaient l'accompagner symboliquement dans son périple, tout en laissant les vrais sujets vivre et respirer sur les terres de leur souverain.

Pièges

Les statues d'argile sont solides et ont peu de chances de se briser, à moins qu'on s'en prenne directement à elles. Elles encombrent la pièce, sans cohérence apparente, pour justement tromper les intrus.

Statues d'argile

Détection : Perception Difficile (–20%)
Neutralisation : —
Effets : chaque statue est soigneusement placée. Le simple fait de déplacer n'importe quelle statue de quelques centimètres suffit à déclencher une réaction en chaîne, à commencer par le renversement de la statue la plus proche, puis de la suivante, et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les sculptures qui entourent la première statue chutent vers l'intérieur et écrasent l'intrus. La victime subit alors un coup d'une valeur de dégâts de 5, à moins qu'elle ne réussisse un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)**. Quelle que soit la statue touchée, la vague converge vers elle.





~ CHAPITRE VIII ~ TROISIÈME NIVEAU DE LA CRYPTE

L'objet de ce niveau est de rendre hommage aux dieux et de les flatter, de manière à ce qu'ils facilitent le passage de Karitamen lors de son Grand Voyage.

Pièce 3-1 : assemblée des dieux

Cette impressionnante entrée compte les statues des dieux majeurs du panthéon nehekharéen, le tout étant mis en scène pour éblouir les fidèles.

> ***Un long et large vestibule se dévoile devant vous. Les murs sont d'un blanc pur et immaculé, et le sol est constitué de blocs de grès. La voûte vous domine de toute sa hauteur, aussi blanche que les murs, si ce n'est les motifs en volutes qui y sont tracés en filigrane. D'impressionnantes colonnes sculptées sont alignées, représentant chacune un humain imposant ou un personnage anthropomorphe. C'est alors que vous réalisez que leurs têtes frôlent le plafond et qu'il ne s'agit aucunement de colonnes, mais de colossales statues. Un symbole doré domine chaque statue. Des torches produisent une lumière abondante, presque aveuglante.***

C'est l'une des salles les plus propres et lumineuses de la pyramide. Toute sa conception tend à mettre en avant les statues et les dieux qu'elles représentent.

Ce vestibule ne contient rien d'autre que les statues et quatre portes ; celle qui mène vers la **pièce 2–1 : salle du trône**, celle qui de l'autre bout de la salle donne sur la **pièce 3–2 : temple privé**, celle, proche du temple, qui mène vers la **pièce 3–3 : quartiers des prêtres** et celle du mur opposé qui donne sur la **pièce 3–6 : salle des offrandes**. Une porte cachée (**Fouille Difficile [–20%]** pour la trouver) s'ouvre sur la **pièce 5–6 : crypte du prêtre liche**.

Créatures

De toutes les statues présentes, deux sont en réalité des ushabti, d'énormes gardiens de pierre que l'on trouve généralement à l'abord de tombeaux et de pyramides. Ils attaquent quiconque s'approche à moins que la personne ne montre la déférence de mise, que seul un **test de Connaissances académiques (histoire) Assez difficile (–10%)** peut révéler aux personnages.

Vous trouverez le profil des ushabti dans l'**Appendice I : Nouvelles créatures**, page 101.

Développement

Les statues sont posées sur des socles qui se succèdent sur toute la longueur du vestibule. Derrière chaque statue, un cartouche doré indique le nom du dieu et ses titres. Il y a aussi un symbole associé à chacun d'entre eux, qui permet de les identifier par une inscription. Si les personnages parviennent à décrypter tous ces motifs, ils pourront reconnaître tout ce qui représente les dieux à travers la pyramide, ce qui pourra les aider à déterminer quels sont les portes et les murs qui sont piégés, ceux qui ne le sont pas, où se trouvent les portes cachées, etc. Les aventuriers qui ont réussi à traduire le monument au Scarabée de la Mort (seuil de la pyramide) peuvent deviner les noms indiqués ici en réussissant un **test de Connaissances académiques (théologie) Assez difficile (–10%)**.

Trésor

Les statues sont sculptées dans du grès et non du granit. Elles sont également ornées de pierres et métaux précieux. Les armes et l'essentiel de la joaillerie portés par les statues sont réels et peuvent être récupérés (chaque objet valant 3d10 co). Les cartouches sont en or massif, d'une valeur de 7 co chacun, et le symbole incrusté est d'or et de gemmes, pour une valeur totale de 25 co.

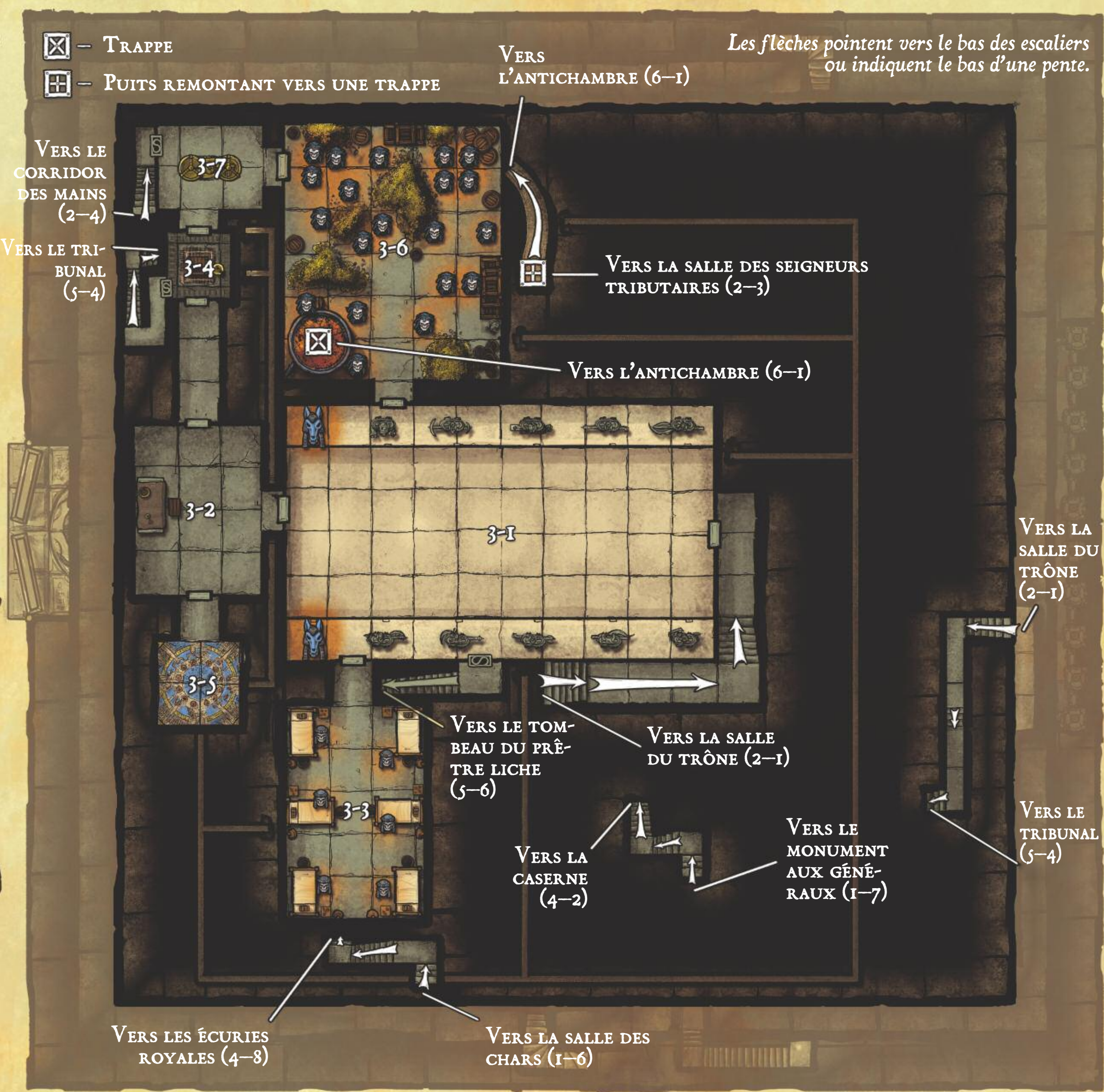
Pièce 3-2 : temple privé

Un petit temple pour l'usage privé de Karitamen.

> ***Il s'agit d'une grande salle au sol de granit brut, aux beaux murs blancs et au plafond voûté strié de rayons dorés sur***

Crypte de Karitamen

— Troisième niveau —



— Zones —

- 3-1 — *Assemblée des dieux*
- 3-2 — *Temple privé*
- 3-3 — *Quartiers des prêtres*
- 3-4 — *Salle de méditation*
- 3-5 — *Chambre de l'écho*
- 3-6 — *Salle des offrandes*
- 3-7 — *Balance du destin*

— Créatures —

- — *Ushabti*
- — *Squelette*
- — *Zombie momifié*

Échelle en mètres

0 2 4 6 8 10

fond blanc. Un autel simple est placé près du mur opposé et un agenouilloir en bois est posé devant. Sur l'étoffe pourpre qui recouvre l'autel, apparaissent un gobelet et un petit bol, tous deux en or martelé. Le mur du fond présente les mêmes symboles que dans le vestibule, aux dimensions plus réduites. Une unique porte en bois simple apparaît au centre de chacun des murs.

Les prêtres pouvaient officier dans cette salle pour plaider la cause de Karitamen auprès des dieux nehekharéens et les implorer de faire preuve de miséricorde à son égard. La porte de droite donne sur la **pièce 3–4 : salle de méditation**, tandis que celle de gauche s'ouvre sur la **pièce 3–5 : chambre de l'écho**.

Pièges

Nul autre qu'un prêtre nehekharéen consacré n'était autorisé à toucher l'autel ou à déplacer le gobelet et le bol.

Le sang des impies pleuvra sur les sites sacrés

Détection : Fouille Difficile (–20%)
Neutralisation : Crochetage Assez difficile (–10%)
Effets : toucher ou déplacer l'autel, le gobelet ou le bol provoque le jaillissement de lames des deux murs latéraux, frappant quiconque se trouve dans un rayon de 60 cm de l'autel. Les personnes concernées doivent réussir un **test d'Agilité** sous peine de subir un coup d'une valeur de dégâts de 4 et de se retrouver immobilisées jusqu'à ce qu'on les dégage des lames (**Force Assez difficile [–10%]**). Par ailleurs, les lames tournent sur elles-mêmes, si bien que les victimes auront la désagréable surprise de perdre 1 point de Blessures par round, indépendamment de leur bonus d'Endurance et de leur armure, tant qu'elles seront ainsi bloquées par le piège.

Développement

Si les aventuriers rendent hommage aux dieux dans cette salle, ils éviteront les attaques des gardiens des tombes et des ushabti de la pyramide au cours des trois prochaines heures.

Trésor

Le gobelet et le bol sont tous deux en or bosselé et valent chacun dans les 5 co.

~ Les Dieux et Déesses de Nehekhara ~

Les historiens savent que les Nehekharéens vénéraient de nombreux dieux, dont la plupart avaient un aspect humain ou animal. Ces entités sont représentées sur les murs de nombreux mausolées et se retrouvent dans nombre des écrits nehekharéens qui ont survécu, peints sur papyrus. On a cependant oublié leurs noms et leur hiérarchie. Les érudits ont fait des conjectures et ont établi une liste approximative. Il manque cependant la confirmation d'un Nehekharéen vivant pour entériner ou corriger les détails.

Le panthéon nehekharéen compte plusieurs dizaines d'autres divinités, dont la plupart sont d'influence mineure. Ces dieux sont associés à des phénomènes naturels, tels que les astres ou le vent, ou protègent certains animaux ou certaines activités. Les aristocrates nehekharéens considéraient souvent l'un de ces dieux mineurs comme leur divinité attitrée, si bien que leurs tombeaux présentaient généralement plus de références à ce dieu, le noble recherchant sa protection et son assistance sur la voie de l'au-delà.

Voici la liste des divinités que l'on peut considérer comme majeures :

Ptra : Dieu du Soleil. Le premier à fouler le monde. Ptra est le grand créateur. Il englobe l'immortalité et l'éternité. Il est le seul dieu à toujours apparaître tel un humain, et jamais comme un animal. Ses yeux renferment néanmoins l'ensemble des étoiles du ciel et son regard suffit à faire sombrer tout homme dans la folie.

Asaph : Déesse de la Beauté, de la Magie et de la Vengeance. Asaph prend parfois l'apparence d'une vipère et reste charmante, même sous cette forme.

Djaf : Dieu de la Mort. Djaf apparaît tel un homme grand et musclé avec une tête de chacal. Il peut également se présenter comme un simple et imposant chacal.

Khsar : Dieu du Désert. Khsar n'a pas d'aspect animal, mais il peut apparaître comme le sirocco.

Phakth : Dieu du Ciel et de la Justice. C'est un homme musculeux avec une tête de faucon, qui peut également apparaître comme un grand rapace strié de bleu avec des yeux dorés.

Qu'aph : Dieu des Serpents et de la Finesse. Sa forme humaine est celle d'un homme encapuchonné, mais il est plus souvent représenté tel un imposant cobra.

Ualapt : Dieu des Charognards. Il apparaît sous la forme d'un grand vautour ou d'un vieillard décharné avec une tête du même animal.

Sokth : Dieu des Scorpions, des Empoisonneurs et des Voleurs. Sokth peut apparaître comme un scorpion ou comme un homme avec une carapace de chitine noire en guise de peau et des yeux noirs et morts. Bien qu'il protège les voleurs, Sokth ne cautionne aucunement le pillage des tombes, ses scorpions gardant souvent les mausolées royaux.

Basth : Déesse des Chats, de la Grâce et de l'Amour. Elle apparaît telle une grande femme agile à la peau fauve, à la chevelure brune et aux yeux de chat verts. Elle peut également se présenter avec une tête de chatte ou sous la forme d'une majestueuse panthère.

Geheb : Dieu de la Terre et de la Force. Geheb est extrêmement grand, incroyablement musclé, avec des traits humains très virils et une barbe épaisse. Il peut également apparaître comme un énorme chien.

Tahoth : l'Érudit des Dieux, la divinité du savoir et de la sagesse. Tahoth apparaît tel un homme mince mais musclé, avec une tête d'ibis, quand il ne se présente pas comme ce même oiseau, avec des plumes d'argent.

Usirian : Dieu de l'Au-delà. Usirian guide chaque âme lors de son périple entre ce monde et le suivant. On ne le représente jamais directement, ce qui serait un sacrilège, mais les cérémonies funéraires nehekharéennes invoquent constamment cette divinité.

Pièce 3-3 : quartiers des prêtres

Parmi les prêtres attitrés de Karitamen, plusieurs furent tués, momifiés et placés ici pour lui offrir l'assistance spirituelle dans son voyage vers l'au-delà.

> ***Des lits sont alignés de chaque côté de cette chambre simple, de 9 mètres de long sur 6 de large. Chaque couche présente un panier tressé à son pied et une petite table au chevet. Une cruche d'argile et un bol rudimentaire en bois sont posés sur chaque table. À côté de chaque lit, un crochet est planté dans le mur, auquel est suspendue une toge. La salle renferme plusieurs squelettes, qui se retournent tous vers vous à votre entrée.***

Ces squelettes étaient des prêtres qui avaient consacré leur existence (et leur mort) à servir les dieux.

Les paniers contiennent les objets personnels des prêtres, dont la qualité varie grandement. Deux des prêtres étaient d'ascendance noble et possédaient des bijoux en or, des statuettes en pierres semi-précieuses, des vêtements de choix et autres bibelots. Quelques-uns étaient issus de familles de roturiers prospères, si bien que leurs paniers renferment de beaux objets, dans des matériaux plus ordinaires. Les autres étaient pauvres et leurs biens étaient moins abondants, de confection inférieure et faits d'argile, d'os, de bois et parfois de fer blanc. Tous les prêtres ont néanmoins la même toge en lin blanc délavé, avec des fils d'or au niveau des ourlets, des poignets et du col.

Créatures

Six squelettes de prêtre sont constamment présents dans cette salle. Ils s'attaquent à toute créature vivante qui pénètre dans la pièce. Vous trouverez le profil des **squelettes** à la page 229 de *WJDR*.

Trésor

Les paniers des prêtres bien nés contiennent des objets relativement précieux, pour un total de 2d10 co.

Pièce 3-4 : salle de méditation

Il s'agit de la salle de méditation privée de Karitamen. La poignée de la porte est enduite d'un poison virulent. Quiconque la touche directement de sa peau doit réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** à chaque round sous peine de perdre 1 point de Blessures, indépendamment de son bonus d'Endurance et de son armure. Les tests sont obligatoires jusqu'à ce que le personnage meure, qu'il réussisse trois tests d'Endurance d'affilée, qu'il bénéficie d'un **test de Soins Difficile (–20%)** ou d'un sort de *guérison des poisons*.

> ***Cette pièce est un cube de trois mètres d'arête. Les murs montrent un roi faisant ses adieux à ses sujets loyaux, tandis qu'il se prépare à quitter ce plan pour le prochain. Le plafond représente le ciel avec une étoile filante proche du centre, annonçant l'ascension imminente du souverain. Le sol est dallé de granit avec des motifs abstraits mais sobres. Une simple chaise en bois est posée vers le centre de la salle, sur un petit tapis de laine tissée. Une petite table ronde se dresse à côté, sur laquelle sont posés un bol en terre cuite et la cruche correspondante. Une large porte apparaît dans le mur d'en face, décorée du soleil, d'une lune, d'une étoile filante et du fleuve sacré.***

Cette salle est réservée à Karitamen. C'est ici qu'il est censé méditer, personne d'autre n'étant autorisé à y pénétrer, ce qui explique l'absence de décoration. C'est Karitamen lui-même qui façonna le bol, la cruche et le tapis, dans le cadre d'un rituel de passage à l'âge adulte. Il fabriqua alors un autre objet ; un couteau de bronze, qui est toujours à sa ceinture. Ces objets ne sont pas de confection parfaite, mais ils demeurent pratiques et saisissent l'essence de l'adolescent qui lutte pour être reconnu comme un homme. Ils n'ont pas de valeur, même pour un historien, étant donné que rien ne permet de définir leur créateur, que les matériaux utilisés ne sont pas précieux et qu'ils sont de qualité médiocre.

La porte nord ouvre sur la **pièce 3–7 : balance du destin**. Une porte cachée que l'on peut trouver en réussissant un **test de Fouille Difficile (–20%)** donne sur la **pièce 5–4**.

Pièges

Les objets de la pièce ne sont pas piégés, contrairement au sol. Tout personnage qui se déplace dans la salle a 50% de chances de déclencher un piège. Consultez la **Table 5–4 : pièges aléatoires**, page 45, pour voir ce qui se passe. Un aventurier qui réussit un **test de Fouille Difficile (–20%)** décèle un moyen d'atteindre sans risque la porte qui s'ouvre sur la **pièce 3–7** et peut en faire profiter ses compagnons.

Développement

Les objets de la pièce ont une grande valeur personnelle pour Karitamen. Si les personnages lui apportent, ils parviendront peut-être à tempérer sa fureur et pourront même s'en servir comme monnaie d'échange.

Pièce 3-5 : chambre de l'écho

Cette petite pièce dont le plafond se perd dans les hauteurs fut spécifiquement conçue pour que les sons y résonnent très longtemps, voire éternellement.

> ***Cette pièce n'est pas très grande, ne faisant environ que 3,50 mètres de côté. Elle est en revanche extrêmement haute, puisqu'on n'en aperçoit même pas le plafond. Les murs sont blancs avec des fragments de pierre colorée, incrustés selon des motifs. Le sol présente une mosaïque complexe mêlant les symboles du vestibule. La porte est très épaisse et vous remarquez qu'elle s'enchâsse parfaitement dans son montant.***

Les prêtres et tout fidèle digne de ce nom pouvaient venir ici pour offrir leurs prières aux dieux. Le plafond de la salle remonte jusqu'au **premier niveau** et d'étroits conduits parcourent les trois étages, si bien que les sons retentissent dans toute la moitié supérieure de la pyramide. Un simple son peut résonner dans cette chambre pendant des années.

Si les personnages s'approchent de cette pièce, il y a de bonnes chances pour qu'elle se manifeste à eux avant qu'ils y pénètrent. Si les PJ ont à un moment ou un autre fait du bruit dans leurs déplacements entre le **premier** et le **troisième niveau**, ces sons seront en train de résonner dans la chambre avant leur arrivée. Les aventuriers entendront leurs propres pas ou des bribes de leurs conversations des heures précédentes, réverbérés par les murs polis de cette salle. Les joueurs penseront peut-être que des gens sont présents dans la pièce, voire un groupe de pilleurs de tombes rivaux qui s'apprête à leur sauter dessus. En résumé, cette pièce est idéale pour les MJ qui sont enclins à fourvoyer leurs joueurs.

Pièce 3-6 : salle des offrandes

Cette grande pièce renferme divers objets de valeur, autant d'oblations au panthéon nehekharéen.

> ***Cette vaste salle regorge littéralement de trésors. Vous voyez des bijoux, des gemmes et des pièces amassés sur les tables ou entassés dans des paniers et des coffres répartis sur le sol. Mais d'autres objets attirent votre attention, et vous percevez un étrange rythme grinçant.***

Karitamen et d'autres fidèles ont fait des offrandes pour amadouer les dieux. Certaines, des aliments tels que de la viande, du vin ou des épices, ont été jetées dans un feu sacré et consumées. Le reste est entreposé ici. Ces richesses éblouissantes sont la preuve du dévouement de Karitamen et de sa détermination à obtenir la faveur des dieux.

Parmi ces objets, on trouve :

> Des pièces d'or et d'argent dont l'avers est frappé du visage d'un dieu ou d'un autre (10d10 pièces par divinité).

Des toges coûteuses et autres vêtements de luxe (pour un total de 2d10 co).

Des pierres précieuses, aussi bien brutes que taillées (pour un total de 10d10 co).

Des armes d'une confection impeccable et magnifiquement décorées (diverses armes, toutes de bonne qualité).

Des pièces de poterie d'une grande élégance et de superbes statues (ne représentant pas de divinité ; valeur de 1d10 co auprès d'un collectionneur).

Par ailleurs, cette pièce renferme un imposant brasero en bronze posé sur un lourd tripode, s'élevant à hauteur d'homme et suffisamment vaste pour accueillir une personne. C'est ici que l'on brûlait les offrandes. Le brasero est toujours actif et ardent, comme pourra en attester quiconque s'approche dans un rayon de 1,50 mètre. Enfin, plusieurs constructions miniatures se succèdent sur de petites tables. Il s'agit de reproductions des temples et sanctuaires que Karitamen avait fait concevoir en hommage aux dieux.

N'hésitez pas à ajouter d'autres objets à cette liste.

Une porte du mur latéral s'ouvre sur la **pièce 3–7 : balance du destin**.

Une trappe cachée mène vers la **pièce 6–1 : antichambre**. Elle est verrouillée et ne s'ouvre qu'en réussissant un **test de Crochetage Difficile (–20%)**. Elle est également piégée.

Créatures

Vingt zombies momifiés sont tapis dans cette salle. Ils ne sont que les vestiges d'esclaves sacrifiés pour vénérer sans fin les dieux. Ils ne cessent de chanter les louanges divines de leurs voix sèches et aigres, même s'ils n'ont aucune conscience de ce qu'ils font. Vous trouverez le profil des **zombies momifiés** dans l'**Appendice I : Nouvelles créatures**, à la page 102.

Tactique

Les esclaves sont armés de dagues sacrificielles. Quand ils prennent conscience de la présence du groupe, un nombre d'entre eux égal à celui des aventuriers arrêtera de chanter, pour prendre un grand plat ornementé et le présenter cérémonieusement aux nouveaux arrivants. C'est alors qu'ils attendent patiemment que des offrandes soient déposées dans le plat, avec autant de placidité silencieuse que peuvent en exprimer leurs visages parcheminés et éteints. Ils réagissent aux instructions gestuelles les plus simples, comme celles qui les invitent à baisser ou lever le plat, à reculer, etc. Si le groupe pose des objets dans le plateau, les zombies verseront le contenu dans le feu. Ce rituel se prolonge tant que les aventuriers ne quittent pas la salle et qu'ils n'attaquent pas ni ne touchent au trésor. Dès que l'une de ces actions se produit (y compris quitter la salle), les 20 zombies leur sauteront dessus. Si le groupe parvient à convaincre un zombie de monter sur le plateau, il sera jeté dans les flammes par ses collègues. Voilà une fuite qui sera favorablement accueillie par son âme séquestrée depuis des siècles.

Pièges

La pièce contient plusieurs pièges différents. Tous les biens sont équipés d'une protection d'un genre ou d'un autre. Chaque fois qu'un personnage viendra déplacer l'un de ces objets, consultez la **Table 5–4 : pièges aléatoires** de la page 45 pour voir ce qui se passe.

Brasero en équilibre

Détection : Perception Assez difficile (–10%)
Neutralisation : Crochetage Assez difficile (–10%)
Effets : le brasero est piégé. Quiconque le touche fera basculer l'ensemble et répandra des charbons ardents sur toute personne adjacente. Tous les personnages à portée subissent alors un coup d'une valeur de dégâts de 3 et doivent réussir un **test d'Agilité** pour ne pas prendre feu (cf. **Le feu**, page 136 de *WJDR*). Ce piège ne se réarme pas.



Aiguille cachée

Détection : Fouille Assez difficile (–10%)
Neutralisation : Crochetage Assez difficile (–10%)
Effets : un simple contact de la poignée de la porte provoque le jaillissement d'une aiguille empoisonnée astucieusement dissimulée. Toute personne qui se trouve directement en face de la porte doit réussir un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** pour éviter l'aiguille. En cas d'échec, la victime perd 1 point de Blessures (quels que soient son bonus d'Endurance et son armure) et doit réussir un **test d'Endurance Difficile (–20%)** à chaque round, sous peine de perdre 2 points de Blessures supplémentaires, indépendamment de l'armure et du bonus d'Endurance. Ces tests s'imposent jusqu'à ce que le personnage en ait réussi deux d'affilée. Un **test de Soins Assez difficile (–10%)** ou un sort de *guérison des poisons* permet de neutraliser les effets toxiques. Ce piège ne se réarme pas.

Développement

Si les personnages prennent quoi que ce soit dans cette pièce, ils seront attaqués à vue par toutes les créatures de la crypte, qui se battront tant qu'elles ne seront pas anéanties.

Trésor

Cette pièce contient plus de 4 000 co en pièces de monnaie et plus de 10 000 co sous forme d'autres biens.

Les charbons du brasero ont été enchantés et ne s'éteignent jamais. Si on les extrait soigneusement, il est possible de les transporter pour s'en servir de source de chaleur perpétuelle, ainsi que de source lumineuse (équivalent d'une bougie). Il faudra cependant utiliser un récipient adapté pour éviter les brûlures.

Pièce 3-7 : balance du destin

Cette petite pièce est vide, à l'exception d'une imposante balance.

Les murs de cette petite salle sont couverts d'images représentant Karitamen agenouillé devant les dieux, qui s'apprêtent à le juger. Au centre de la pièce, une énorme balance en or occupe presque tout l'espace. L'un des plateaux est chargé de lingots d'or, de pièces et de gemmes. L'autre est vide, ce qui n'empêche pas la balance d'être à l'équilibre.

Selon la tradition nehekharéenne, les défunts se rendent à la Chambre des Morts, où Phakth juge leur âme. La balance sert à apprécier le mérite de l'âme, ce qui détermine si l'individu est digne d'atteindre l'étape suivante de l'évolution spirituelle ou s'il doit revenir en arrière et tout recommencer. Cette salle sert à la fois à rappeler ce cheminement et à tenter d'amadouer le dieu à tête de faucon pour qu'il fasse pencher la balance en faveur du souverain défunt, en acceptant les offrandes du plateau et en ajoutant sa propre influence au poids de l'âme.

Si les personnages découvrent le rôle de la balance, ils pourront éprouver une certaine identification avec les motivations des Nehekharéens. Il ne s'agit en effet que d'une tentative visant à plaire aux êtres affreusement puissants qui contrôlent la vie, la mort et tout ce qui sépare les deux. Les joueurs intelligents qui font le lien et tentent de vous corrompre avec de la nourriture, des boissons ou une attitude servile risquent d'aller loin dans ce monde. Récompensez-les de xp.

Cette pièce comporte deux portes. L'une s'ouvre sur la **pièce 3–4 : salle de méditation** et l'autre sur la **pièce 3–6 : salle des offrandes**. Une porte cachée donne sur un escalier qui remonte vers la **pièce 2–4 : corridor des mains**.

Pièges

Il n'est pas possible de déplacer la balance, pas plus qu'on ne peut récupérer les objets posés sur le plateau. Un piège mortel se cache en fait derrière cette balance.

Or maudit

Détection : Fouille Moyen (+0%)

Neutralisation : —

Effets : toute tentative visant à récupérer un objet collera la main du voleur au bien en question et ajoutera son poids à ce côté de la balance. Celle-ci basculera alors forcément, ce qui déclenchera le balancier cinglant (cf. plus bas). La victime est alors collée pour l'éternité à la balance détruite. Il y a seulement deux manières de la libérer. L'une consiste à lui couper la main. Cette ablation correspond à un jet de 7 sur la **Table 6–4 : effets critiques – bras**, page 134 de *WJDR*. L'autre solution est de découper le métal autour de la main. Bien que cette option ne se traduise pas une blessure, elle impose désormais un malus de –20% aux tests recourant à cette main, le métal restant collé.

Balancier cinglant

Détection : Fouille Moyen (+0%)

Neutralisation : —

Effets : la balance est construite de telle manière, que tout ce qui vient perturber son équilibre provoque l'apparition d'un énorme balancier équipé d'une lame. Le balancier a besoin de 5 rounds pour accumuler assez de vitesse et découper quiconque se trouve à proximité des plateaux de la balance. Toutes les victimes subissent un coup d'une valeur de dégâts de 7.

La vue du balancier cinglant en action est tout à fait terrifiante pour ceux qui ne peuvent échapper à sa lame ornée de gemmes. Toute victime de l'or maudit doit réussir un **test de Force Mentale** à chaque round durant lequel la lame fond sur elle. En cas d'échec, le personnage gagne 1 point de Folie, accablé par la longue agonie que lui promet le balancier.

Trésor

Il y a douze lingots d'or, d'une valeur de 25 co chacun. On trouve également 265 co en monnaie sur la pile du plateau, ainsi que des gemmes (pour 350 co environ). La balance pourrait également rapporter une belle somme (jusqu'à 500 co), mais la nature de la malédiction fait qu'il est impossible de sortir quoi que ce soit de la pièce, même une fois détruit par le piège.





~ CHAPITRE IX ~ QUATRIÈME NIVEAU DE LA CRYPTE

Ce niveau vise à assurer le confort de Karitamen dans l'au-delà, en lui fournissant serviteurs, gardes et famille.

Pièce 4-1 : quartiers des esclaves

Ces quartiers abritent les esclaves qui s'occupaient de la demeure de Karitamen. Comme tout le monde dans cette pyramide, ils furent tués et momifiés durant les rites funéraires, pour pouvoir continuer à le servir dans les cieux.

> ***Des lits sont alignés de chaque côté de cette chambre simple, de 9 mètres de long sur 6 de large. Chaque couche présente un panier tressé à son pied et une petite table au chevet. Une cruche d'argile et un bol rudimentaire en bois sont posés sur chaque table. La salle renferme de nombreux squelettes, qui se retournent vers vous à votre entrée.***

Ces squelettes étaient des esclaves de leur vivant et le sont restés dans la mort, toujours assujettis à Karitamen et sa famille.

Les paniers contiennent les objets personnels que possédaient les esclaves. La plupart sont de qualité médiocre et en matériaux communs : bois, étain, os et argile. Ils sont peut-être intéressants d'un point de vue culturel, mais n'ont aucune autre valeur.

Créatures

Cette salle est en permanence occupée par au moins dix squelettes. Vous trouverez le profil des **squelettes** à la page 229 de *WJDR*.

Développement

Une porte mène de cette salle vers la **pièce 4–6 : salle à manger**.

Pièce 4-2 : caserne

Ces quartiers sont ceux de la garde de Karitamen.

> ***Des lits sont alignés de chaque côté de cette chambre simple, de 9 mètres de long sur 6 de large. Chaque couche présente un coffre métallique à son pied et une petite table au chevet. Une cruche d'eau et une bassine sont posées sur chaque table. La salle renferme plusieurs squelettes, debout, assis ou affalés.***

La tradition de l'époque exigeait qu'une garde d'honneur soit sacrifiée pour être enterrée avec Karitamen. Ces hommes étaient ses meilleurs guerriers et reçurent ce devoir comme un grand honneur. Leurs âmes voyageaient avec celle de leur roi et participaient ainsi à accomplir le destin que les dieux lui réservaient.

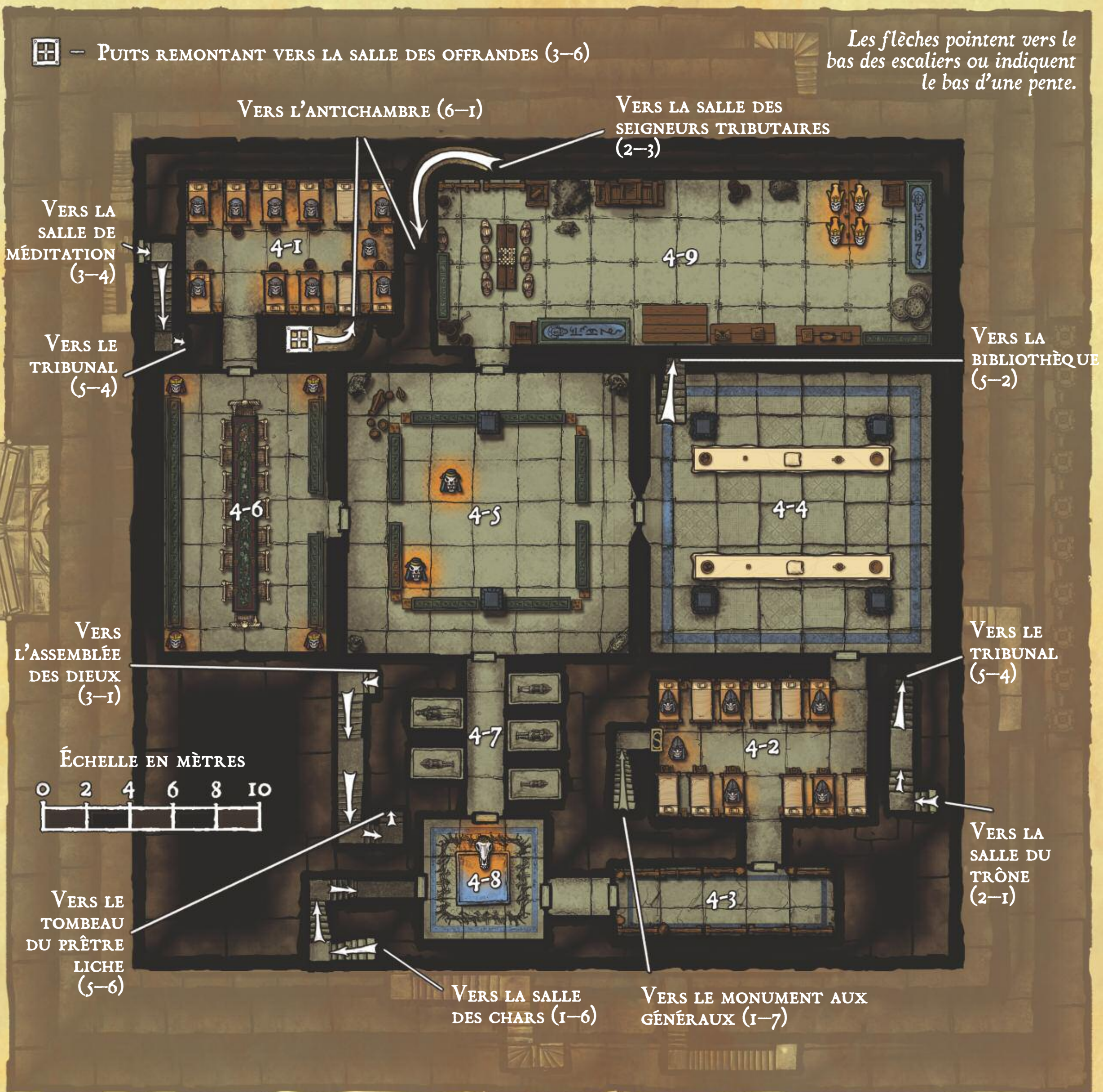
Il peut apparaître étrange de construire une caserne pour des hommes que l'on a tués, mais les cryptes nehekharéennes étaient toutes bâties selon les mêmes principes qu'une demeure aristocratique. Il fallait donc y adjoindre une salle de réception et une antichambre, ainsi que des quartiers réservés à la garde.

Les soldats ont été placés ici après leur mort, chacun en armure complète et portant ses armes. C'est ainsi que Karitamen pouvait retrouver sa garde d'honneur à son réveil, pour l'accompagner dans son périple. C'est d'ailleurs ce qui se passa. Quand la malédiction de Nagash éveilla Karitamen sous forme de liche, ses gardes furent également animés comme soldats squelettes.

La salle renferme de menus objets qui pourraient intéresser un historien ou un érudit. Les coffres contiennent des vêtements, de petites statues manufacturées, des parchemins et d'autres objets personnels. Ils sont tous en bon état, la crypte les ayant bien préservés. La plupart sont en matériaux courants, comme le bois, la pierre, l'étain ou le laiton, mais un des gardes possède un collier d'ambre poli, posé sur sa table de chevet, tandis qu'un autre a une petite statuette en jade. Plusieurs coffres renferment également de la

Crypte de Karitamen

— Quatrième niveau —



— Zones —

- 4-1 — *Quartiers des esclaves*
- 4-2 — *Caserne*
- 4-3 — *Armurerie*
- 4-4 — *Salle d'accueil*
- 4-5 — *Salle de réception*
- 4-6 — *Salle à manger*
- 4-7 — *Caveau familial*
- 4-8 — *Écuries royales*
- 4-9 — *Biens domestiques*

— Créatures —

- — *Squelette*
- — *Soldat squelette*
- — *Bastethi suprême*
- — *Gardien des tombes*
- — *Phrenesay*
- — *Revenant*

monnaie, pour un total d'environ 20 co, même s'il est possible d'en tirer bien plus auprès d'un numismate.

Cette salle est dotée de deux portes. L'une s'ouvre sur la **pièce 4–3 : armurerie** et l'autre sur la **pièce 4–4 : salle d'accueil**.

Créatures

Cette salle est en permanence occupée par au moins six squelettes. Ils sont toujours au service de Karitamen et se trouvent dans la caserne quand ils ne patrouillent pas la pyramide ou les montagnes environnantes. Vous trouverez le profil des **soldats squelettes** dans l'**Appendice I : Nouvelles créatures**, à la page 100.

Développement

Si les aventuriers tuent les gardes, ils auront moins de soldats squelettes à affronter dans le reste de la pyramide. Cette salle est reliée à la **pièce 1–7 : monument aux généraux** et cet escalier caché peut être utilisé pour passer outre plusieurs étages.

Pièce 4-3 : armurerie

Cette salle abrite l'arsenal de la garde royale de Karitamen.

> ***La salle est longue et étroite, ne faisant que 3 mètres de large sur 9 de long. De lourds râteliers sont appuyés contre les murs latéraux. Le sol est en dalles rudimentaires, si ce n'est la frange plus travaillée. De l'autre côté de la pièce, apparaît une simple porte en bois, de conception néanmoins solide. De chaque côté de la porte, des appliques soutiennent des torches. Le plafond illustre une fois de plus le ciel nocturne, avec une recherche de détail cependant inférieure à ce que vous avez vu ailleurs.***

Cette pièce ne fait pas dans l'esthétique. Elle contient les armes et les armures des gardes de Karitamen. Les râteliers de gauche soutiennent les armures, ceux de droite, les armes. Ils sont presque tous vides, car les gardes portent leur équipement depuis longtemps, mais on trouve encore un heaume et une paire de brassards suspendus d'un côté, et un fléau et une hache de l'autre. Ces objets sont tous de bonne qualité, le fer et l'acier étant gravés de motifs dorés indiquant le rang du propriétaire.

L'une des portes s'ouvre sur la **pièce 4–2 : caserne**, l'autre sur la **pièce 4–8 : écuries royales**.

Pièges

Les seuls pièges de la pièce se trouvent dans les appliques soutenant les torches. Les gardes de Karitamen n'avaient besoin d'aucune lumière pour trouver leurs armes et leurs armures, si bien que toute personne qui tente de récupérer l'une des torches est forcément un intrus.

Mâchoires de Geheb

Détection : Fouille Assez difficile (–10%)

Neutralisation : Connaissances académiques (ingénierie) Difficile (–20%)

Contournement : Fouille Moyen (+0%)

Effets : si quelqu'un déplace l'une des torches, la porte se refermera brusquement et se verrouillera d'elle-même, un **test de Force Difficile (–20%)** étant nécessaire pour la forcer. Quelques instants plus tard (1 round), la pièce se contracte et des pointes émergent sur toute la longueur des murs latéraux. Les murs se rapprochent inexorablement, au rythme de 15 cm par round. Le broyage ne cessera pas tant qu'on n'aura pas activé le levier adéquat (caché sous le râtelier des armes, **Fouille Moyen [+0%]** pour le trouver) ou que les murs ne seront pas rentrés en contact l'un avec l'autre. Les deux portes de la pièce se sont verrouillées au moment de prendre la torche. Les mêmes conditions que ci-dessus sont nécessaires pour les déverrouiller. Au bout de 5 rounds, les personnages doivent réussir un **test d'Agilité** pour pouvoir se déplacer à leur vitesse normale. Au bout de 7 rounds, ils doivent réussir un **test d'Agilité Difficile (–20%)** pour pouvoir se déplacer à la moitié de leur vitesse normale. S'ils n'ont pas trouvé le moyen de mettre un terme au rapprochement des murs dans cet intervalle, tous les personnages mourront broyés comme des noix au bout de 10 rounds.
Un **test de Connaissances académiques (histoire)** réussi permet de reconnaître les runes peintes sur les murs comme associées à Geheb, Dieu de la Terre, à qui l'on rend souvent hommage en inhumant des criminels. Ce piège se réarme dix minutes après avoir été déclenché.

Quartiers familiaux

Cette suite de pièces est une partie à part du complexe, réservée à la femme et aux enfants de Karitamen. Karitamen prit pour épouse une jeune femme de sang nehekharéen royal du nom de Nefalya, avec qui il eut quatre enfants. Malheureusement, l'aîné mourut de maladie en bas âge et le second garçon perdit la vie dans un accident. Le troisième et dernier garçon fut tué dans le cadre d'une tentative d'assassinat visant Karitamen alors qu'il n'avait que huit ans. Le dernier enfant, une fillette du nom de Khatalya, s'aventura un jour trop près du fleuve, qui l'emporta. On ne retrouva jamais son corps. Nefalya ne put supporter ce chagrin et mit fin à ses jours. Karitamen ne se remaria jamais et mourut sans laisser d'héritier.

Pièce 4-4 : salle d'accueil

Cette pièce est réservée à l'accueil des invités.

> ***Cette vaste salle carrée fait 12 mètres de côté, avec un plafond voûté s'élevant à 6 mètres. Quatre colonnes massives soutiennent la voûte, situées chacune à près de 2 mètres d'un coin de la pièce. L'un des murs présente une large porte.***
> ***Deux longues tables parcourent la pièce, encadrant son centre, ce qui forme un espace presque fermé partant de la porte ouest. Elles sont en bois sculpté et doré, et recouvertes de lin blanc de qualité. Une bassine, une cruche, une serviette, une coupe, une carafe et un plateau sont posés sur chaque table. Les serviettes sont en coton blanc délavé et les carafes sont en cristal finement taillé. Les bols, les cruches, les coupes et les plateaux sont tous en or ouvragé et incrusté de gemmes. La cruche est remplie d'eau, la carafe, de vin, et plusieurs miches de pain dur comme la pierre et des pommes flétries sont posées sur le plateau.***

Le sol présente un motif abstrait qui rappelle ceux des couloirs des étages supérieurs. La pièce étant néanmoins plus large, le dessin est plus varié et plus complexe. Les murs dévoilent des représentations de Karitamen se séparant de sa couronne, de son sceptre et de son fléau, symboles de son autorité sur les mortels, pour endosser la toge du pèlerin. Cela illustre son désir de progresser sur la voie spirituelle et montre qu'il est prêt à entamer son périple vers l'au-delà. Le plafond montre le ciel de Khemri, où l'on devine l'aube qui pointe à l'horizon ; Ptra, le Dieu du Soleil, veille ainsi sur l'évolution de l'ancien roi et lui donne sa bénédiction.

Les colonnes ne représentent aucune scène, mais sont sculptées selon les formes de plusieurs fleurs orientées vers le ciel, comme si elles étaient dans une fourche. Les pétales sont magnifiquement sculptés, peints et dorés, le tout étant aussi coloré qu'un véritable bouquet.

Ces objets symbolisent le rituel accueillant un invité d'honneur. Celui-ci doit verser l'eau de la cruche dans la bassine, se laver les mains, les sécher avec la serviette, verser le vin de la carafe dans la coupe, boire à la santé de son hôte, puis rompre le pain et partager le fruit avec le maître des lieux.

Un long escalier débute derrière la colonne de gauche. Il s'enfonce dans le sol, tourne trois fois pour finir de nouveau vers l'ouest. L'escalier mène dans la **pièce 5–2 : bibliothèque**.

La porte ouest s'ouvre sur la **pièce 4–5 : salle de réception**. L'autre porte, plus simple et sur le côté, s'ouvre sur la **pièce 4–2 : caserne**.

Pièges

Dans la culture nehekharéenne, la politesse veut que l'on ne regarde pas son hôte de haut. C'est sa demeure et vous devez reconnaître son autorité entre ses murs, même si vous êtes d'un rang supérieur. Cela vous oblige à marcher à droite quand vous pénétrez chez lui, et non à gauche, qui est considéré comme le bord de la supériorité. Les invités sont censés se présenter par la salle de réception, c'est pourquoi ces notions de latéralité partent du principe que les personnes arrivent par la porte qui s'ouvre sur la **pièce 4–5**. La nourriture et le vin de la table de droite sont sains, du moins l'étaient-ils au moment où la crypte fut scellée. Ceux de la table de gauche sont en revanche empoisonnés. On peut récupérer sans risque les objets de la table de droite, car il est normal que les invités gardent ces présents. Ceux de la table de gauche sont piégés.

Table piégée

Détection : Fouille Difficile (–20%)
Neutralisation : Crochetage Assez difficile (–10%)
Effets : le simple fait de délester la table de gauche du moindre objet provoque l'apparition d'une lourde lame en balancier qui jaillit du mur et vient fendre l'air. Le personnage responsable doit alors réussir un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** pour l'éviter. En cas d'échec, le personnage subit un coup d'une valeur de dégâts de 5 sur une zone déterminée aléatoirement. Ce piège se réarme automatiquement.

Trésor

Les objets des deux tables sont en or et en cristal, l'ensemble de chaque table valant à peu près 50 co.

Pièce 4-5 : salle de réception

De même que la salle d'accueil souhaite la bienvenue aux invités et à ceux qui sont bien disposés envers l'hôte, celle-ci est là pour que les personnes qui attendent d'être reçues par Karitamen le fassent dans le confort.

> ***Cette salle a les mêmes dimensions que la précédente, mais elle ne présente que deux colonnes, placée chacune à près de 2 mètres du mur, vers la partie centrale de la pièce. Il y a trois autres portes dans la salle; une dans le mur opposé et les deux autres dans les murs latéraux. Des bancs confortables sont placés de manière à former un encadrement carré au centre, accompagnés chacun d'une petite table. Sur ces tables en bois finement ouvragé et doré, sont posés des carafes de vin, des coupes et des bols remplis de ce qui devait autrefois être des fruits. Une impressionnante harpe dorée se tient dans un coin de la pièce, à côté d'un petit escabeau également recouvert d'or. Sur un tabouret proche, plus haut, repose une flûte en argent, tandis qu'une paire de grands tambours domine un autre siège, dans le coin opposé à la harpe.***

La décoration est ici proche de celle de la salle d'accueil, si ce n'est que les fresques murales montrent Karitamen et sa famille assis avec des invités, tandis que des musiciens se chargent de les divertir.

Des statues de dieux apparaissent dans chaque coin : Ptra, Tahoth, Asaph et Djaf.

Chacune des portes de la pièce est ornée d'or et élégamment sculptée de motifs abstraits qui rappellent ceux du sol.
Ces portes s'ouvrent sur les salles suivantes : **pièce 4–7 : caveau familial**, **pièce 4–9 : biens domestiques**, **pièce 4–6 : salle à manger** et **pièce 4–4 : salle d'accueil**.

Créatures

Deux bastethi suprêmes se sont établis dans cette salle et sont lovés sous les bancs. Vous trouverez le profil des **bastethi suprêmes** dans l'**Appendice I : Nouvelles créatures**, page 99.

Pièges

Plusieurs pièges protègent cette pièce.

Moisson du mélomane

Détection : Fouille Difficile (–20%)
Neutralisation : Crochetage Difficile (–20%)
Effets : la harpe est un bel instrument, néanmoins bien trop grand pour être sorti de la pièce. En outre, le moindre déplacement provoquera l'apparition de faucilles barbelées depuis des orifices en forme de bouche pratiqués dans le sol. Toute personne qui se tient dans cette zone devra remporter un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)**, accompagné d'un degré de réussite, sous peine de subir un coup d'une valeur de dégâts de 4. Le piège se réarme au bout d'une minute.

Scarabées de Khepri

Détection : Perception Assez difficile (–10%)
Neutralisation : —
Effets : les tambours n'ont pas de grande valeur, mais les déplacer aura pour effet de déranger une colonie de scarabées de Khepri. Ce piège agit comme celui des **Scorpions cachés**, page 49.

Fosses

Détection : Fouille Assez difficile (–10%)
Neutralisation : Connaissances académiques (ingénierie) Assez difficile (–10%)
Effets : l'ouverture de n'importe quelle porte provoquera celle d'une petite fosse sous les pieds du personnage responsable, qui chutera de 6 mètres sur un amoncellement de pointes acérées. La coutume veut qu'on fasse un pas de côté vers la droite à l'ouverture de chaque porte. Le personnage qui ouvre la porte a droit à un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** pour sauter in extremis en arrière, sans quoi il subira un coup d'une valeur de dégâts de 5 lié à la chute et sera perforé par 1d5 pieux. Chacun porte un coup d'une valeur de dégâts de 3. Ces pièges se réarment au bout d'une minute.

Trésor

La flûte peut être récupérée sans danger. Il s'agit d'un magnifique instrument, qui fonctionne toujours. On peut facilement en tirer 10 co auprès d'un collectionneur d'instruments de musique.

Pièce 4-6 : salle à manger

Salle à manger conventionnelle dans laquelle Karitamen et Nefalya pouvaient recevoir leurs invités de marque.

> ***Une table basse en bois poli occupe la majeure partie de la pièce. Elle est supportée par l'échine de quatre esclaves en bois. Des divans à haut dossier, dans le même bois sombre, sont disposés en périphérie de la pièce. De petites appliques en or sont accrochées tout le long des murs. Dans les coins, des soldats squelettes montent la garde.***

Cette salle n'a qu'une vocation esthétique, étant donné que les morts ne sont pas censés manger. La porte donne sur la **pièce 4–5 : salle de réception**. Une porte relie cette salle à la **pièce 4–1 : quartiers des esclaves**, mais la pyramide ne compte pas de cuisine pour préparer la nourriture.

Créatures

Les quatre gardiens des tombes attaquent quiconque tente de s'asseoir à la table ou de déplacer les objets qui s'y trouvent. Vous trouverez le profil des **gardiens des tombes** dans l'**Appendice I : Nouvelles créatures**, page 99.

Pièges

Les fauteuils disposés à une extrémité ou l'autre de la table sont piégés. Ils étaient réservés à Nefalya et Karitamen, si bien que s'asseoir dessus constitue un grave affront pour les hôtes.

Piège du trône

Détection : Fouille Assez difficile (–10%)
Neutralisation : Crochetage Difficile (–20%)
Effets : ce piège est conçu pour tuer les imprudents. Tout personnage qui ose s'asseoir sur le fauteuil se verra perforer le séant, et subira ainsi un coup d'une valeur de dégâts de 3. Si le personnage perd au moins 1 point de Blessures, sa valeur de Mouvement sera réduite de moitié jusqu'à ce que tous les points de Blessures retirés par le piège soient soignés. Le piège se réarme au bout d'une minute.

Trésor

Une grande cruche est posée sur la table, ainsi qu'un long plateau avec des pinces de service, un couteau à découper, une fourchette à servir et un grand bol. Le reste de la table est couvert de nourriture desséchée, dont le but était d'amadouer les bêtes des enfers.

Pièce 4-7 : caveau familial

Ce secteur fait office de caveau pour l'épouse et les enfants de Karitamen.

> ***Un court corridor se présente devant vous, bordé par cinq ouvertures voûtées, tandis qu'une lourde porte se dresse à l'autre bout. Les murs sont peints de couleurs vives, et illustrés d'images du roi et d'une famille nombreuse. Vous pouvez voir ce qui se trouve de l'autre côté de l'arche la plus proche; un sarcophage scellé avec une femme en larmes représentée sur le couvercle.***

La coutume voulait que, quand mourait un homme aisé, on l'enterre avec son épouse et ses concubines, toutes momifiées. On laissait vivre ses descendants pour perpétuer son héritage, mais tout enfant déjà mort était également placé dans la tombe. La plupart des rois nehekharéens avaient plusieurs femmes, davantage de concubines et jusqu'à une douzaine d'enfants. Karitamen ne s'était marié qu'une seule fois, n'avait jamais eu de concubine officielle et n'avait eu que quatre enfants, dont aucun ne lui avait survécu.

Chaque arche donne sur l'un des tombeaux. La porte sud s'ouvre sur les écuries royales.

Les nobles qui mirent fin aux jours de Karitamen s'étaient également assurés que sa famille ne lui survive pas pour troubler la suite des événements. Mais leur vengeance ne s'arrêta pas là, car ils firent incinérer l'épouse et les enfants du roi, et enfermèrent leurs cendres dans des récipients d'argile (tous modelés à l'image de leur occupant), pour être sûrs que sa famille ne l'accompagne pas dans l'au-delà.

On compte ici cinq tombeaux, chacun contenant un sarcophage portant l'image de son occupant, c'est-à-dire l'épouse de Karitamen, ses trois fils et sa fille. Dans chaque cercueil est enfermée une urne en terre cuite contenant les cendres de la personne, à l'exception du cinquième sarcophage, celui de Khatalya, fille de Karitamen, qui est vide. Si quelqu'un brise l'une de ces urnes pour en dévoiler le contenu, un nuage de cendres sera libéré et toutes les personnes présentes dans un rayon de 1,50 mètre se mettront à tousser et à suffoquer, contractant du même coup le souffle de la mort (cf. page 107, dans l'**Appendice II : Dangers de la crypte**).

Créatures

En dehors de quelques scarabées rampants, Karitamen ne laisserait rien troubler de ce qui reste de sa famille.

Pièges

Chaque sarcophage est scellé et son ouverture demande de réussir un **test de Force Difficile (–20%)**, ce qui déclenche également le piège.

Larmes de Basth

Détection : Fouille Assez difficile (–10%)
Neutralisation : Crochetage Assez difficile (–10%)
Effets : un sel caustique jaillit de gravures en forme d'yeux pratiquées sur le sarcophage, aspergeant le personnage qui a déclenché le piège. La victime doit réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** sous peine de subir un coup d'une valeur de dégâts de 3.
Un test réussi de Connaissances académiques (Nehekhara) permet de savoir que les motifs en forme d'yeux sont chers à Basth, Déesse de l'Amour et de la Protection de la Famille.
Une fois activé, ce piège ne se réarme pas.

Développement

Karitamen aimait tendrement sa famille et fut profondément accablé par la mort de chacun de ses enfants. Faire des références irrespectueuses à leur mort aura pour effet d'enrager la liche au-delà de la raison, tout comme briser leurs urnes ou lui rappeler que l'au-delà leur est interdit. En revanche, si quelqu'un lui révèle des informations sur sa fille disparue, il sera à l'écoute, ne réalisant pas qu'elle devrait être morte depuis des siècles. Si les PJ rendent hommage à la famille de Karitamen, d'une manière ou d'une autre, il ne pourra qu'apprécier.

Trésor

Le couvercle de chaque sarcophage est décoré de l'image de l'occupant, gravée en or et pierres précieuses. Les nobles se sont cependant assurés qu'aucun bien personnel ne fût enterré avec Nefalya et ses enfants, si bien que les urnes ne renferment strictement rien d'autre que des cendres.





Pièce 4-8 : écuries royales

Ce tombeau est consacré au cheval préféré de Karitamen.

> ***Les murs de cette salle carrée aux dimensions respectables ont été sculptés d'images de chevaux au galop, en train de jouer ou de s'affronter. Dans chaque scène, un cheval sort du lot; un magnifique étalon noir présentant un unique diamant blanc sur l'épaule gauche. Le plafond reproduit un ciel nocturne, dont certaines étoiles sont représentées en or, reliées par de fines lignes argentées pour former la silhouette d'un cheval. Le sol présente une mosaïque de sabots de cheval, d'étalons au galop, de chars et d'hommes. Au centre de la pièce, se dresse une statue; un cheval cabré. Soudain, vous réalisez que ce cheval est enveloppé de bandes d'étoffe en lambeaux, sous lesquelles apparaissent des os. Il n'a rien d'une statue!***

Karitamen aimait tellement ce cheval nommé Phrenesay qu'il le fit tuer dans la fleur de l'âge et enterrer ici. Dans la culture nehekharéenne, c'était là le destin le plus favorable que puisse connaître un animal, car il était alors assuré de passer l'éternité en parfaite condition, au service de son maître.

Cette salle est dotée de trois portes. L'une permet de remonter vers la **pièce 1–6 : salle des chars**, une autre donne accès à la **pièce 4–3 : armurerie** et l'autre s'ouvre sur la **pièce 4–7 : caveau familial**. Aucune d'entre elles n'est assez large pour permettre à l'étalon mort-vivant de passer.

Dans un coin, la selle, les rênes, la bride, la couverture et les fontes de Phrenesay reposent sur un support en or. Dans le coin opposé, un autre support présente son équipement de guerre : une barde en cuir clouté et mailles, adaptée à sa tête et son échine, ainsi que de lourdes guêtres tranchantes. Un troisième support arbore la tenue de cérémonie : selle, bride et collier incrusté de gemmes. Le socle en marbre sur lequel se dresse Phrenesay est gravé de la légende de l'animal. On peut y lire son nom, sa lignée et ses faits d'armes.

Créatures

Phrenesay était un étalon puissamment bâti. Désormais mort-vivant, il est toujours aussi rapide, encore plus fort et bien plus résistant aux attaques.

~ PHRENESAY ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
44%	0%	45%	52%	40%	10%	28%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	20	4	5	8	0	0	0

Compétences : Esquive +10%
Talents : Armes naturelles, Coups précis, Coups puissants, Effrayant, Mort-vivant, Vision nocturne
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : sabots
Perspective d'Éradication : Assez difficile

Développement

Si les personnages parviennent à libérer Phrenesay de cette pièce et à le mener devant Karitamen, la liche ne se montrera pas ingrate.

Trésor

Tout l'équipement de Phrenesay est de bonne qualité et conçu à partir d'excellents matériaux. La selle de cérémonie est incrustée de gemmes, de même que la bride et le collier. Ensemble, ils valent plus de 120 co.

Pièce 4-9 : biens domestiques

Cette pièce renferme les marchandises et l'équipement nécessaires à l'entretien et la gestion d'une demeure.

> ***Les murs de cette grande salle sont plutôt simples; chaulés et décorés d'un agréable motif abstrait, tandis que le sol est constitué de dalles de granit, jointes par de petites pierres décoratives. La pièce est remplie d'objets, dont certains sont éparpillés et d'autres rangés dans des conteneurs. Contre l'un des murs, vous voyez plusieurs silhouettes assises autour d'une petite table.***

Ce niveau de la pyramide devait reproduire la demeure de Karitamen et sa vie de tous les jours, du moins symboliquement. Cette salle contient de nombreux objets quotidiennement utiles au foyer du roi. La plupart ne sont cependant pas réels, puisqu'il s'agit de reproductions, de figurines ou de représentations abstraites. Voici certaines des choses que l'on peut y trouver :

> Reproductions de métier à tisser, de forge, de tour de potier et d'établi de charpentier. Ces objets ne dépassent pas trente centimètres de haut, mais tous les détails y sont, y compris les outils miniatures.
>
> Une reproduction d'un four et d'une brasserie. Bien que ces objets soient également miniaturisés, ce sont des copies exactes qui pourraient probablement fonctionner si l'on trouvait quelqu'un d'assez petit pour les utiliser.
>
> Une petite caisse rembourrée pleine de vaisselle, y compris des coupes et de l'argenterie.

Un jeu d'échecs, en marbre noir et blanc, dont les pièces sont à l'image de guerriers nehekharéens d'un côté, et d'orques de l'autre. Plusieurs hommes momifiés sont assis autour de la table, concentrés sur la partie en cours.

Un fût de vin en chêne bardé de fer, qui ne contient plus que du vinaigre.

Un petit sanctuaire. Toute personne lisant le nehekharéen pourra décrypter l'inscription. Le sanctuaire honore Hrahamet, le dieu nehekharéen de l'Âtre Paisible, le Protecteur du Foyer. Plusieurs autres petits sanctuaires sont présents, consacré chacun à un dieu ou une déesse lié au foyer, au mariage ou à l'éducation des enfants.

N'hésitez pas à inventer des objets pour cette pièce. Tout doit avoir un rapport avec le domaine royal, mais il doit s'agir d'objets que la famille n'utilise pas personnellement ou n'a pas directement sous les yeux.

Créatures

Quatre revenants sont assis ici. Il s'agissait de joueurs dont la fonction était de divertir Karitamen et sa famille par leur habileté au jeu, leur vivacité d'esprit et leurs acrobaties. Désormais morts-vivants, ils sont toujours là pour divertir et ne combattront que si on les attaque ou on les insulte (comme le feraient des spectateurs insatisfaits). Il va sans dire que leurs farces sont plutôt éculées. Le spectacle de leurs jongleries est en outre pitoyable. Ils ne laissent personne toucher le jeu d'échecs, à moins que ce soit pour affronter le meilleur joueur d'entre eux. Servez-vous du profil des **généraux revenants** (cf. page 101), si ce n'est que les joueurs n'ont pas d'armure et qu'ils se battent avec des dagues.

Pièges

La porte de cette pièce est protégée par un piège.

Piège de la porte

Détection : Fouille Assez difficile (–10%)
Neutralisation : Crochetage Moyen (+0%)
Effets : une seule porte permet de sortir et d'entrer dans cette salle. Quand on pénètre dans la pièce, la porte claque et se verrouille. Elle est extrêmement épaisse et façonnée dans un bois très robuste, résistant même aux coups de hache répétés. La seule manière d'ouvrir la porte consiste à enfoncer certaines cases de l'échiquier dans le bon ordre, qui correspond à la séquence amenant la victoire des noirs. Pour remporter cette partie, il suffit de réussir un **test d'Intelligence Difficile (–20%)**.

Trésor

Les sanctuaires sont les objets qui ont la plus grande valeur de la salle. Ils sont tous en bois renforcé d'or et valent au moins 50 co. Le jeu d'échecs est d'une conception magnifique, digne de 100 co, mais l'échiquier ne peut être déplacé. Chaque revenant a sur lui au moins 3d10 co d'or et de bijoux.





~ CHAPITRE X ~ CINQUIÈME NIVEAU DE LA CRYPTE

Ce niveau est là pour assurer la bonne gestion du royaume de Karitamen dans l'au-delà. Tout ici a trait à ses projets pour ce royaume immortel et pour les gens qui y résideront avec lui, aussi bien ses courtisans que ses simples sujets.

Pièce 5-1 : salle de la carte idéale

C'est ici la troisième salle renfermant une gigantesque carte. Elle représente le royaume parfait que Karitamen devait gouverner après sa mort.

> ***Cette longue et étroite pièce a l'un de ses murs totalement occupé par une carte complexe. Vous n'y reconnaissez aucun des noms de lieu, et même les frontières et les repères ne vous disent rien. Une longue table dorée longe presque tout l'autre mur.***

Cette pièce montre le royaume que Karitamen pensait diriger dans l'au-delà. Rien sur cette carte ne correspond à des éléments géographiques connus, car elle n'a tout simplement rien à voir avec le monde réel. Il s'agit en fait d'une création fantaisiste représentant une sorte de royaume idéal.

Sur la table, sont entreposées des maquettes de palais, de temples, de châteaux, de manoirs et d'autres bâtisses que Karitamen voulait édifier dans son royaume imaginaire. Chaque maquette est aussi détaillée que possible pour un objet de cette taille, sachant que l'échelle est environ au douzième. Tout y est représenté, la décoration intérieure, les meubles et les personnages.

La porte qui fait face à la carte s'ouvre sur la **pièce 5–2 : bibliothèque**. Elle est piégée.

La carte est cousue à une toile de lin blanc très doux, ce qui en fait une espèce de tapisserie très fine.

Pièges

À l'inverse des cartes des autres salles, celle-ci n'est pas piégée. Les maquettes, en revanche, sont protégées.

Pièges des maquettes

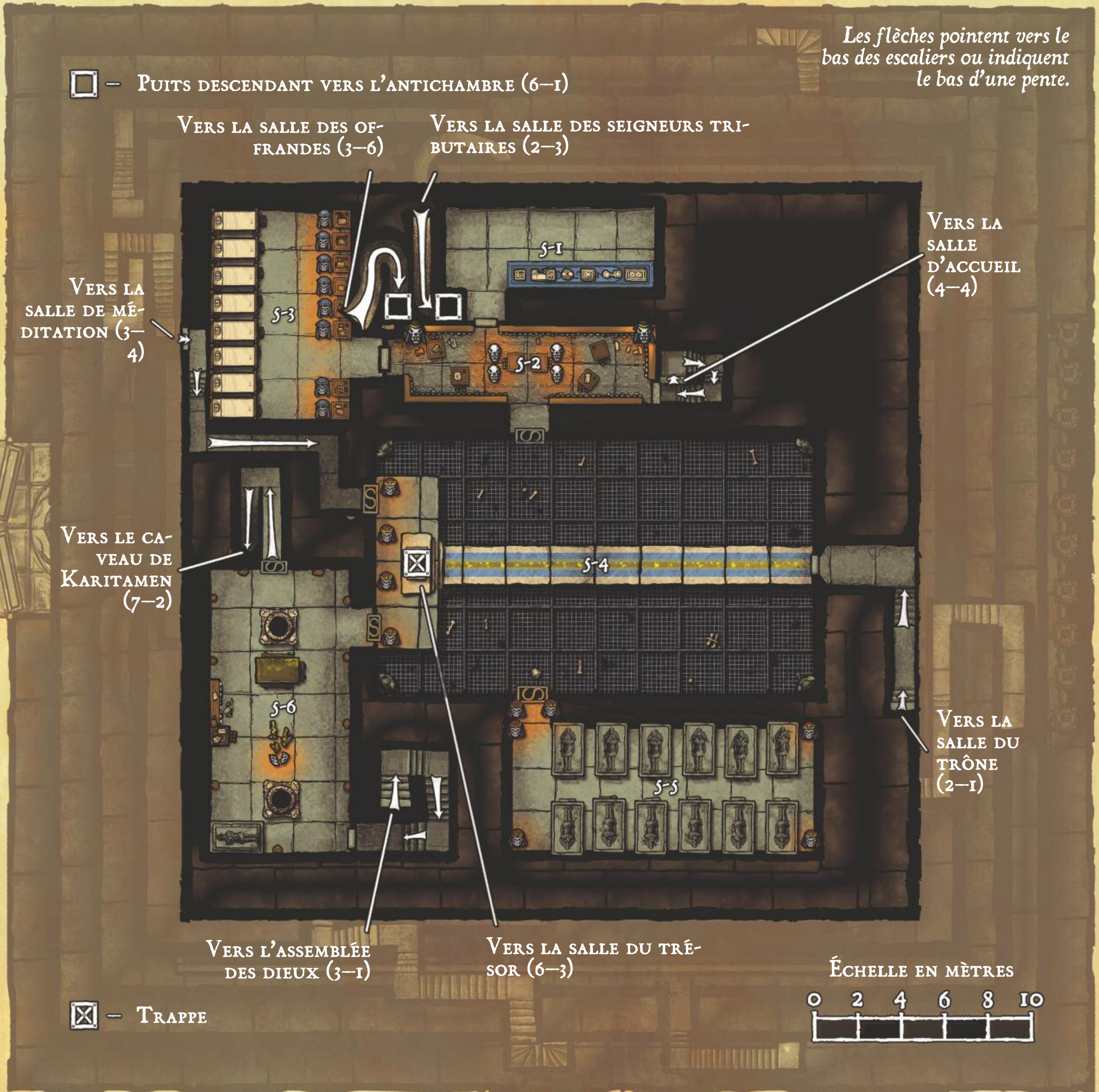
Détection : Fouille Très difficile (–30%)
Neutralisation : Crochetage Difficile (–20%)
Effets : seul un idiot irait déplacer la représentation miniature d'un autre homme. Quiconque s'amuse à toucher la figurine d'un personnage provoquera la chute d'une cage remplie de pointes acérées fixée au plafond. La petite cage tombera droit sur la figurine pour la protéger et tranchera tout sur son passage. Le personnage devra alors réussir un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** sous peine de subir un coup d'une valeur de dégâts de 3. Si le personnage manque son test d'au moins 20%, sa main sera sérieusement endommagée et le sang giclera abondamment. Cela correspond à un jet de 7 sur la **Table 6–4 : effets critiques - bras** de la page 134 de *WJDR*. Si quelqu'un réussit un **test de Connaissances académiques (histoire)**, il saura que la cage est gravée des symboles du dieu Tahoth sous sa forme de Protecteur du Savoir et de l'art d'exploiter les règles du jeu.

Aiguille empoisonnée

Détection : Fouille Assez difficile (–10%)
Neutralisation : Crochetage Assez difficile (–10%)
Effets : un simple contact sur la poignée de la porte provoque le jaillissement d'une aiguille empoisonnée astucieusement dissimulée. Toute personne qui se trouve directement en face de la porte devra réussir un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** pour éviter d'être touchée. En cas d'échec, le personnage perd 1 point de Blessures (quels que soient son bonus d'Endurance et son armure) et doit réussir un **test d'Endurance Difficile (–20%)** chaque round sous peine de perdre 2 points de Blessures supplémentaires (là encore, quels que soient son bonus d'Endurance et son armure). La victime doit procéder à ces tests jusqu'à ce qu'elle en réussisse deux d'affilée. Un **test de Soins Assez difficile (–10%)** ou un sort de *guérison des poisons* permet d'arrêter ces effets.
Ce piège ne se réarme pas.

Crypte de Karitamen

— Cinquième niveau —



— Zones —

5-1 — *Salle de la carte idéale*
5-2 — *Bibliothèque*
5-3 — *Quartiers des scribes*
5-4 — *Tribunal*
5-5 — *Tombeaux des aristocrates*
5-6 — *Tombeau du prêtre liche*

— Créatures —

— *Bastethi*
— *Bastethi suprême*
— *Squelette*
— *Gardien des tombes*
— *Tetrahon*

Trésor

Plusieurs de ces bâtiments miniatures sont en or et en gemmes (pour une valeur de 2d10 co chacun), de même que plusieurs meubles minuscules. Chacun des personnages est sculpté dans du jade et vaut bien 3 co. L'un des édifices représentait la future trésorerie de Karitamen et contient l'équivalent de 100 co en or et en gemmes.

Pièce 5-2 : bibliothèque

Cette pièce renferme des parchemins traitant de divers sujets.

> ***Cette longue pièce ne présente pas de fresque murale. Au lieu de cela, des étagères occupent les quatre parois, le bois décoloré contenant des dizaines de rangées de parchemins soigneusement enroulés. Le sol représente un motif géométrique simple et le plafond montre un ciel nuageux dépourvu d'étoiles. Outre les étagères, les seuls meubles présents sont les bureaux et fauteuils disposés à travers la pièce et les hauts candélabres qui les dominent. La pièce présente une porte par mur.***

Malgré son éducation essentiellement martiale, Karitamen était suffisamment intelligent pour comprendre que le savoir était la clef du pouvoir. Pour assurer la robustesse de son futur royaume, il avait accumulé autant de connaissances que possible sur tous les sujets, les avait fait retranscrire et avait placé les parchemins correspondants dans cette pièce. Les étagères sont divisées par sujet, comme l'histoire, la politique, la littérature et la religion. Malheureusement, rien ne permet d'identifier ces documents de l'extérieur. Certains présentent une marque, mais il s'agit d'un pictogramme qui ne peut révéler le contenu du parchemin qu'à un érudit nehekharéen.

L'une des portes s'ouvre sur la **pièce 5–3 : quartiers des scribes**, une autre sur la **pièce 5–1 : salle de la carte idéale**, une troisième sur la **pièce 5–4 : tribunal** et la dernière donne sur un escalier qui remonte jusqu'à la **pièce 4–4**.

Créatures

Cette pièce est protégée par quatre bastethi et deux bastethi suprêmes. Les bastethi sont tapis de chaque côté du bureau central. Ils apparaissent comme des statues et ne bougent pas d'un cheveu tant que personne ne s'est approché au point qu'ils puissent lui sauter dessus. Les bastethi suprêmes sont nichés parmi les parchemins. Ils n'en sortiront que s'ils se sentent obligés de se défendre ou de protéger leur antre. Vous trouverez le profil des **bastethi** et des **bastethi suprêmes** dans l'**Appendice I : Nouvelles créatures**, aux pages 98 et 99.

Pièges

Chaque étagère contient au moins un parchemin relié à un piège aléatoire (aucun ne recourt cependant à l'acide). Il y a 30% de chances pour que tout parchemin attrapé soit également piégé. Consultez la **Table 5–4 : pièges aléatoires**, page 45, pour voir ce qui se passe.

Développement

Cette pièce renferme une impressionnante somme de savoir, concernant Nehekhara, concernant ces terres, concernant les relations des Nehekharéens avec la Bretonnie et ce qui allait devenir l'Empire. Les personnages qui parviennent à traduire le contenu de ces parchemins bénéficient d'un bonus de +20% aux **tests de Connaissances académiques (histoire)** et **(théologie)** en rapport avec Nehekhara.

Trésor

Tous les parchemins de cette salle sont de véritables reliques nehekharéennes. Auprès d'un collectionneur ou d'un érudit, ils peuvent rapporter 5d10 co chacun.

Pièce 5-3 : quartiers des scribes

Plusieurs scribes de cour furent momifiés et placés ici pour garder une trace écrite du voyage de Karitamen dans l'au-delà, ainsi que pour lui conter l'histoire de sa vie.

> ***Des lits sont alignés d'un côté de cette chambre simple, de 9 mètres de long sur 6 de large. Chaque couche présente un coffre en bois à son pied et une petite table au chevet. Une cruche et un bol en argile émaillé sont posés sur chaque table. De l'autre côté de la salle, plusieurs pupitres en bois sont adossés au mur, avec un petit tabouret pour chacun. Des fioles d'encre et des rouleaux de papyrus sont placés sur chaque pupitre. Une silhouette squelettique est assise à chaque bureau, en train d'écrire avec une plume. Elles ne se retournent pas à votre entrée, pas plus qu'elles n'interrompent leur travail.***

Ces squelettes étaient des scribes de la cour, formés pour tenir un registre des événements aussi promptement et fidèlement que possible. À leur réveil, ils reprirent leur tâche. Mais ils sont dénués de conscience et leur travail n'est désormais qu'un piètre simulacre de leur ancienne fonction. Un simple examen des parchemins révélera qu'ils ne comportent que gribouillis et taches d'encre.

Créatures

Huit squelettes se trouvent dans la pièce. Ils ne sont pas violents et ne se battront que s'ils sont agressés. Vous trouverez le profil des **squelettes** à la page 229 de *WJDR*.

Trésor

Bien que les scribes ne soient désormais que des automates qui s'adonnent mécaniquement à leurs activités, des dizaines de parchemins ont gardé une trace écrite de la construction de la crypte et de ses protections. Les personnages qui peuvent lire le nehekharéen reçoivent un bonus de +30% aux **tests de Fouille** visant à trouver des pièges et des portes cachées du mausolée quand ils consultent ces parchemins.

Les coffres en bois renferment les objets personnels des scribes. Ceux-ci étaient bien traités et souvent récompensés pour leur travail. Les coffres contiennent donc des pièces, des bijoux, des statuettes, des vêtements de qualité et même des armes cérémonielles. L'ensemble de ces objets vaut 30 co.

Pièce 5-4 : tribunal

La salle du trône du second niveau représente l'autorité de Karitamen sur les mortels. Celle-ci représente son règne spirituel, aussi bien quant aux valeurs abstraites du pouvoir (notamment la justice) qu'en référence au royaume qu'il devait gouverner dans l'au-delà.

> ***Cette longue et vaste salle présente des murs chaulés et décorés de panneaux d'or bosselé et de soie bleue. Les panneaux affichent des scènes représentant l'autorité de Karitamen, non seulement sur les hommes, mais aussi sur toutes sortes de créatures fantastiques. Le sol en treillage est scindé en deux par un chemin en or, jade et lapis. De l'autre côté de la pièce, une estrade également en or, jade et lapis sert de base à un grand fauteuil sculpté dans un bloc de marbre blanc, incrusté d'or et de pierres précieuses, selon un motif tournoyant. Le plafond est masqué par un treillis doré, cette fois-ci en simples croisillons. Des gardes statuaires se tiennent aux coins de la pièce, ainsi qu'au fond de l'estrade.***

Il s'agit du tribunal de Karitamen. C'est dans la salle du trône qu'il reçoit les doléances de ses sujets et qu'il accueille les dignitaires étrangers. Mais c'est ici que l'essentiel du véritable travail se déroule, notamment les procès et les sentences. Bien qu'ils soient bien dissimulés, cette salle renferme de nombreux instruments de torture. Un certain nombre sont cachés derrière des panneaux coulissants. Certaines parties du treillis du plafond peuvent être rabattues vers le



bas et fixées au sol. Ces barres sont en fait en fer doré et présentent des pointes et des crochets des deux côtés. Le sol dissimule des trous grouillant de scorpions. Karitamen peut provoquer l'ouverture de ces caches ou le déploiement du treillis en activant des poussoirs placés dans un recoin du bras de son fauteuil.

Créatures

Outre les scorpions des fosses, quatre gardiens des tombes veillent le long du mur du fond. Ils attaquent toute créature vivante qui s'approche de l'estrade. Vous trouverez le profil des **gardiens des tombes** dans l'**Appendice I: Nouvelles créatures**, à la page 99.

Pièges

Voilà une salle particulièrement meurtrière. Les seules parties du sol que l'on peut fouler sans risque sont l'allée centrale et l'estrade.

En plus des pièges qui sont décrits ci-après, les murs sont protégés par des pièges aléatoires. Chaque personnage qui se déplace le long d'un mur a 50% de risques de déclencher un piège. Consultez alors la **Table 5–4: pièges aléatoires**, page 45, pour voir ce qui se passe.

Treillis du plafond

Détection: Fouille Assez difficile (–10%)
Neutralisation: Crochetage Assez difficile (–10%)
Effets: en appuyant sur un poussoir du fauteuil, un treillis en fer se décroche du plafond et perfore tout sur son passage. La créature concernée doit réussir un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** sous peine de subir un coup d'une valeur de dégâts de 5. De même, la victime doit réussir un test de Force pour s'extraire du treillis.

Fosses aux scorpions

Détection: Fouille Difficile (–20%)
Neutralisation: —
Effets: les personnages qui s'écartent de l'allée centrale doivent réussir un **test d'Agilité Très difficile (–30%)** sous peine de tomber dans une fosse de 6 mètres grouillant de scorpions agités. La victime subit alors un coup d'une valeur de dégâts de 5 en raison de la chute et essuie des piqûres répétées dès qu'elle atterrit. Pour chaque round qu'elle passe dans la fosse, elle doit réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** sous peine de mourir au bout d'un nombre de rounds égal à son bonus d'Endurance. Un **test de Soins Assez difficile (–10%)** octroie une seconde chance de réussir le **test d'Endurance** manqué,

tandis qu'un sort de *guérison des poisons* neutralise les effets du venin. Les parois de la fosse sont abruptes et il faut réussir un **test d'Escalade Assez difficile (–10%)** pour s'en extraire.
Sur ces murs, une inscription apparaît en nehekharéen, en khazalid et en eltharin. Quiconque peut lire ces langues découvrira que le message enjoint le lecteur de « danser avec les Enfants de Sokth ».

Pièges

Toutes les portes sont piégées à l'exception de celle qui mène vers la salle du trône. Consultez la **Table 5–4 : pièges aléatoires**, page 45, pour connaître les pièges qui les protègent.

Développement

Une porte cachée derrière un panneau coulissant et donnant sur la **pièce 5–2 : bibliothèque** se trouve au prix d'un **test de Fouille Assez difficile (–10%)**, sans oublier le piège qui la protège. Une autre porte cachée, sur le mur opposé, s'ouvre sur la **pièce 5–5 : tombeaux des aristocrates**. Deux autres portes sont dissimulées dans le mur de l'estrade. Un test de **Fouille Assez difficile (–10%)** permet de les localiser. L'une ouvre sur la **pièce 5–6 : tombeau du prêtre liche** et l'autre mène vers la **pièce 3–4 : salle de méditation**. Une trappe est cachée sous le fauteuil (**Fouille Difficile [–20%]** pour la trouver) et descend vers la **pièce 6–3 : salle du trésor**. Enfin, une porte située sur le mur opposé au fauteuil permet de remonter jusqu'à la **pièce 2–1 : salle du trône**.

Trésor

Les panneaux muraux sont magnifiquement décorés, étant faits d'or, de soie et de pierres précieuses. Chacun vaut 100 co environ, mais fait 3,60 m de haut sur 1,80 m de large. L'allée est incrustée d'or et de gemmes qu'il est possible d'extraire, de même que l'estrade et le fauteuil (cf. **Vandalisme**, page 44).

Pièce 5-5 : tombeaux des aristocrates

Cette pièce fut conçue pour accueillir les nobles les plus importants aux yeux de Karitamen.

Cette longue pièce présente deux rangées de ce qui apparaît comme des dalles de pierre, un corps étant posé sur chacune. En y regardant de plus près, vous remarquez que les corps sont également sculptés dans la pierre. Les visages semblent étrangement défigurés. Des étagères dorées sont posées au pied de chaque gisant et une plaque commémorative en or est suspendue au mur au-dessus de chaque tête.

Karitamen souhaitait récompenser ses plus proches seigneurs en les enterrant auprès de lui pour qu'ils l'accompagnent après la mort. Malheureusement, ce furent ces mêmes aristocrates qui le trahirent. Voilà pourquoi ces tombeaux sont vides ; les inscriptions des plaques ont été endommagées, ainsi que les visages des gisants, les nobles considérants comme un mauvais présage d'avoir leur image enterrée avec l'homme qu'ils avaient tué.

La pièce renferme douze sarcophages. Chaque plaque commémorative affichait autrefois le nom et le rang du noble prévu. L'étagère au pied de chaque sarcophage était censée contenir certains biens chers au noble.

Créatures

Six gardiens des tombes assurent la protection de la salle, deux à l'entrée et un dans chaque coin. Bien qu'ils n'aient rien à garder, ils attaquent quiconque s'approche. Vous trouverez le profil des **gardiens des tombes** dans l'**Appendice I : Nouvelles créatures**, à la page 99.

Trésor

Les plaques commémoratives valent 5 co chacune.

Pièce 5-6 : tombeau du prêtre liche

Cette chambre funéraire est celle de Tetrahon, serviteur le plus loyal du roi, mais aussi son conseiller principal et prêtre attitré. Tetrahon était censé assister Karitamen pour son retour d'entre les morts, ainsi que contribuer à sa protection et sa préservation pour l'éternité.

Malheureusement, les sujets de Karitamen ne voyaient pas les choses ainsi.

Ceux-ci étaient en effet nombreux à tenir Tetrahon pour responsable de l'obsession de leur roi pour la nécromancie et de son comportement depuis le début de cette passion malsaine. Certains l'accusèrent même d'avoir provoqué la mort du roi, directement ou indirectement. Ils ne pouvaient s'opposer au souhait du roi d'avoir Tetrahon enterré avec lui, mais ils privèrent le prêtre de sa toge et de ses bijoux, qui furent jetés dans un coin et brûlés. Puis, ils le découpèrent et clouèrent chaque morceau au mur avec des cabochons en or. N'ayant pas été préservé par les rituels adéquats, Tetrahon ne pourrait ainsi s'éveiller en même temps que son roi et serait privé de l'accès à l'étape suivante de l'existence.

Bien entendu, les sujets n'avaient à l'époque pu prévoir la malédiction de Nagash.

Tetrahon n'a pas connu le retour d'entre les morts, n'étant désormais qu'un simple mort-vivant comme les autres résidents de la pyramide. Il est d'ailleurs toujours découpé en morceaux cloués au mur. Karitamen ne peut quitter son propre tombeau, et ses propres gardes ne peuvent pénétrer dans cette pièce, en raison des protections appliquées par Tetrahon lui-même. C'est ainsi que le prêtre liche est suspendu aux murs depuis des siècles, parfaitement conscient et doué de sens, mais incapable de bouger.

Derrière cette porte, s'étend une chambre d'environ 12 mètres sur 6. Le plafond voûté s'élève à plus de 5 mètres, soutenu par deux énormes colonnes qui se dressent au milieu de la salle. Les murs sont décorés de pictogrammes et de hiéroglyphes, tandis que la voûte est une nouvelle fois ornée d'un ciel nocturne. Le sol est recouvert d'un motif abstrait et des squelettes vêtus d'armures de cuir se tiennent attentifs dans chaque coin. Des appliques pour torche sont disposées sur les murs, à des endroits où les gardes des fresques murales tiennent eux-mêmes des torches pour illuminer les scènes représentées.

La pièce contient un petit bureau et un fauteuil, une petite bibliothèque à hauteur de la taille, recouverte de parchemins, et une table basse entourée de trois bancs, ainsi qu'un sarcophage. Ce dernier objet est plus petit et plus simple que celui du caveau de Karitamen, étant directement sculpté dans le marbre. Sa forme rappelle celle d'un homme, mais ne présente pas la couronne dorée à tête de cobra qui est de mise pour un roi. Les mains sont croisées, mais tiennent des parchemins et non un sceptre royal et un fléau.

Élément dérangeant : des parties anatomiques emmaillotées sont réparties sur les murs, fichées par d'épais clous dorés. Elles frétillent d'une énergie malsaine à votre arrivée.

Imposez un **test de Force Mentale** aux personnages pour éviter de gagner 1 point de Folie.

La bibliothèque, qui est adossée contre le flanc droit du bureau, contient les documents de Tetrahon. Il s'agit d'un véritable trésor pour toute personne intéressée par la culture nehekharéenne et l'antiquité. Tous les parchemins sont bien sûr écrits en hiéroglyphes nehekharéens, si bien que les personnages qui ne peuvent lire cette langue ne seront pas capables de les déchiffrer. L'étagère du bas traite de l'histoire de l'Empire nehekharéen, de Khemri, de cette région et de Karitamen. Celle du milieu concerne divers sujets, notamment la biologie, l'alchimie, la religion, l'art et l'architecture. L'étagère du haut rassemble les connaissances de Tetrahon en matière d'occulte. Tous ces parchemins traitent de magie, surtout de nécromancie, mais vous pouvez également y mettre quelques rituels. Chaque parchemin est soigneusement scellé dans son étui, dont le bouchon inférieur est gravé de hiéroglyphes indiquant le sujet traité.

Le sarcophage renferme un parchemin que Tetrahon préférait garder près de lui. Il concerne les rites des Cultes Mortuaires. Tout individu capable de lire le nehekharéen pourra suivre les rituels qui y sont détaillés et ainsi préserver les corps à la manière de ce peuple disparu.

Cette salle ne présente que deux portes visibles. L'une mène vers la **pièce 3–1 : assemblée des dieux** et l'autre s'ouvre sur la **pièce 5–4 : tribunal**. Tetrahon connaît cependant une autre sortie. Une section du mur le montre en train d'inspecter les diverses propriétés de Karitamen, une tablette d'argile et un stylet dans les mains, tandis qu'il fait le compte des récoltes et d'autres réserves. Une pression sur le stylet ouvre une porte cachée qui révèle un long et étroit corridor. Ce couloir en granit brut sans la moindre décoration descend jusque dans la **pièce 7–2 : chambre funéraire**. Un **test de Fouille Très difficile (–30%)** joué par un personnage qui étudie les murs de près révélera l'encadrement de la porte.

Créatures

Bien qu'il ait énormément souffert, démembré qu'il est et rivé aux murs de son tombeau, Tetrahon retrouve parfois sa lucidité. Quiconque pénètre dans la salle entendra une voix grinçante s'exprimant en nehekharéen. Le prêtre de la crypte accueille par ces mots les personnages, même s'il y a peu de chances que ceux-ci le comprennent. Par ailleurs, la source de la voix n'est pas manifeste, si bien qu'il faut réussir un **test de Perception Assez facile (+10%)** pour réaliser qu'elle provient de la tête momifiée qui est suspendue à un clou doré.

Tetrahon n'est pas stupide et comprend rapidement que les PJ ne saisissent pas ce qu'il dit, c'est pourquoi il répète son message de bienvenue dans diverses langues mortes, jusqu'à ce qu'il parle en eltharin, puis, s'il n'obtient toujours aucun résultat, dans une forme archaïque de khazalid. Si les PJ ne le comprennent toujours pas, laissez-les agir à leur guise. En revanche, les personnages qui pratiquent l'un des nombreux idiomes parlés par le prêtre peuvent obtenir des renseignements vitaux (cf. section **Développement**, page 80).

Tetrahon, le prêtre liche

Toutes les créatures de la crypte, qu'il s'agisse d'automates bâtis de toutes pièces ou de véritables morts-vivants, reconnaissent Karitamen comme leur seigneur et maître. Elles lui obéissent toutes aveuglément, sauf une. En effet, dans tout le mausolée, outre le Seigneur Liche, seule une créature a l'intelligence, la personnalité, la confiance en soi et la puissance nécessaires pour penser d'elle-même et agir de son propre chef. Cela ne fâche aucunement Karitamen, au contraire ; cet individu bénéficie de la confiance et du soutien complets du roi défunt, ce qui est tout à fait cohérent, quand on sait qu'il était autrefois son principal conseiller.

Véritable enfant des Principautés Frontalières, Tetrahon était le fils d'un soldat nehekharéen et d'une paysanne arabienne. Terahatun, son père, comptait parmi la première incursion d'Amenemhetum le Grand sur ces terres lointaines et en atteignit les rivages dans le second navire de la flotte. Terahatun fut le premier surpris d'avoir le coup de foudre pour ce pays brut, froid et gris et surtout pour cette jeune femme à la peau et aux cheveux sombres, et aux yeux mauves. La famille de celle-ci sillonnait la région, réparant chaussures, jarres et autres biens, en troquant divers objets récupérés en cours de route. Quand la jeune roturière tomba enceinte, Terahatun ne l'abandonna pas, comme l'auraient fait bien des soldats. Au lieu de cela, il implora Amenemhetum de le laisser l'épouser. L'empereur accéda à sa requête, car le service de Terahatun était irréprochable et Amenemhetum se réjouissait de voir ses soldats s'établir dans les terres colonisées. Le futur père obtint le contrôle de l'un des bourgs les plus importants et s'y installa avec sa jeune épouse. Ils appelèrent leur fils Tetrahon, un nom bien nehekharéen.

Formé à la prêtrise, Tetrahon maîtrisa rapidement les prières et les rituels, y compris les plus complexes. Il commença à lire les traités et recueils religieux, mais aussi à en écrire. Amenemhetum se réjouit de



découvrir que le fils de l'un de ses soldats était si vite devenu le premier historien local et demanda à Tetrahon de rédiger plusieurs traités historiques sur la région et les conquêtes en cours. Ce fut lors de ces recherches que Tetrahon rencontra Karitamen pour la première fois. Les deux hommes devinrent rapidement amis et érudits passionnés par les mêmes domaines. Tetrahon initia d'ailleurs Karitamen aux arts mystiques. Grâce à sa force prodigieuse et à ses compétences martiales rehaussées de magie, Karitamen devint pratiquement imbattable. Sa réputation grandit et on lui donna le surnom de Scarabée de la Mort, ainsi que le commandement de l'armée orientale et le contrôle des terres qu'elle occupait.

Quand Amenemhetum nomma officiellement Karitamen roi, le Scarabée de la Mort régnant déjà virtuellement sur ces terres, Tetrahon obtint le titre de grand prêtre. Grâce à l'influence confirmée de Karitamen, Tetrahon put rejoindre les Cultes Mortuaires et en apprendre les secrets, qu'il partagea avec son seigneur. Les deux hommes décelèrent les limites du projet de la secte et cherchèrent une solution de remplacement, même s'ils admettaient tous deux que revenir d'entre les morts dans un corps parfaitement préservé, fût-ce après des millénaires, était toujours mieux que de rester de l'autre côté du voile à tout jamais. Tetrahon fut attiré hors de la cour durant la nuit qui vit l'attaque des conspirateurs. Il ne put donc porter assistance à son ami et roi. À la suite du meurtre, le peuple braqua sa colère sur le prêtre, ce qui ne fit que réjouir les véritables responsables.

De son vivant, Tetrahon était un homme intelligent et discret, à l'esprit vif mais froid, et doté d'une imagination féconde assortie d'une grande soif de connaissance. Frêle et de taille tout juste supérieure à la moyenne, il bénéficiait pourtant d'un physique avantageux, même s'il ne le réalisa jamais. Il portait courts ses cheveux noirs de jais et sa peau sombre soulignait ses traits fins. Ces derniers ont bien évidemment disparu depuis longtemps, mais son gisant donne une idée de ce qu'il était dans la fleur de l'âge.

Tetrahon se vêtait du long pagne des grands prêtres et portait le couvre-chef doré et le lourd collier de mise pour les prêtres, ainsi que des bracelets et brassards en or gravés de runes. Il avait également un

bâton d'ébonite aux inscriptions complexes, dont le sommet montrait le visage de Djaf, Dieu des Morts. Bien qu'il n'eût rien d'un guerrier, Tetrahon portait une belle épée courte en bronze à la ceinture, arme à laquelle il recourait lors de nombreux rituels. Au combat, il préférait compter sur son bâton et sa magie.

Même si les PJ décident de placer ses restes dans le sarcophage, il faudra des années pour que le corps se reconstitue.

Pièges

La salle contient de nombreux pièges.

Porte empoisonnée

Détection : Fouille Assez difficile (–10%)
Neutralisation : essuyer la poignée
Effets : un simple contact à main nue sur la poignée de la porte oblige le personnage à réussir un **test d'Endurance Difficile (–20%)** chaque round sous peine de perdre 1 point de Blessures (quels que soient son bonus d'Endurance et son armure). La victime doit procéder à ces tests jusqu'à ce qu'elle en réussisse trois d'affilée ou bénéficie d'un sort de *guérison des poisons*. Un **test de Soins** réussi confère un bonus de +10% à tous les tests d'Endurance visant à résister à ce poison.

Piège du sarcophage

Détection : Fouille Difficile (–20%)
Neutralisation : Crochetage Très difficile (–30%)
Effets : quiconque se tient au niveau de la tête du gisant ou sur la gauche du bureau déclenchera une volée de fléchettes empoisonnées. Les personnages situés dans le secteur (ou dans l'espace séparant ces endroits du mur le plus proche) devront réussir un **test d'Agilité Difficile (–20%)** pour éviter d'être touchés. En cas d'échec, la victime doit également réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** pour éviter que des furoncles n'apparaissent sur tout son corps en l'espace de quelques secondes, bourgeonnant jusqu'à l'éclatement 3 rounds plus tard. À moins d'être traité par un **test de Soins Assez difficile (–10%)** ou un sort de *guérison des poisons*, la victime meurt au bout d'un nombre de rounds égal à son bonus d'Endurance. Avant cette échéance, elle subit un malus de 30% à tous les tests.

Parchemins piégés

Chaque étagère contient un parchemin piégé dans sa rangée inférieure. Consultez la **Table 5–4 : pièges aléatoires**, page 45, pour en déterminer les effets.

Développement

Tetrahon accueille affablement les PJ dans son antre de calvaire. Il les supplie de faire preuve de miséricorde, avançant qu'il fut la victime d'aristocrates cruels et avides qui le détestaient pour sa sagesse et sa loyauté inébranlable envers le Scarabée de la Mort. Il ne rentre pas dans les détails, mais dépeint le Scarabée de la Mort comme un dirigeant éclairé, harcelé par des ennemis qui supportaient mal l'affection que lui renvoyait son peuple.

Tout ce que dit Tetrahon a pour but de convaincre les personnages de sa propre innocence. S'il a l'impression de susciter leur confiance, il les implorera de placer son corps morcelé dans le sarcophage. Tetrahon affirme que cela lui permettra de connaître enfin la paix éternelle.

Bien entendu, cela ne fait en réalité que reconstituer son corps. Les tissus demanderont cependant de nombreuses années pour se refermer, ce qui dépasse de loin le cadre de cette aventure.

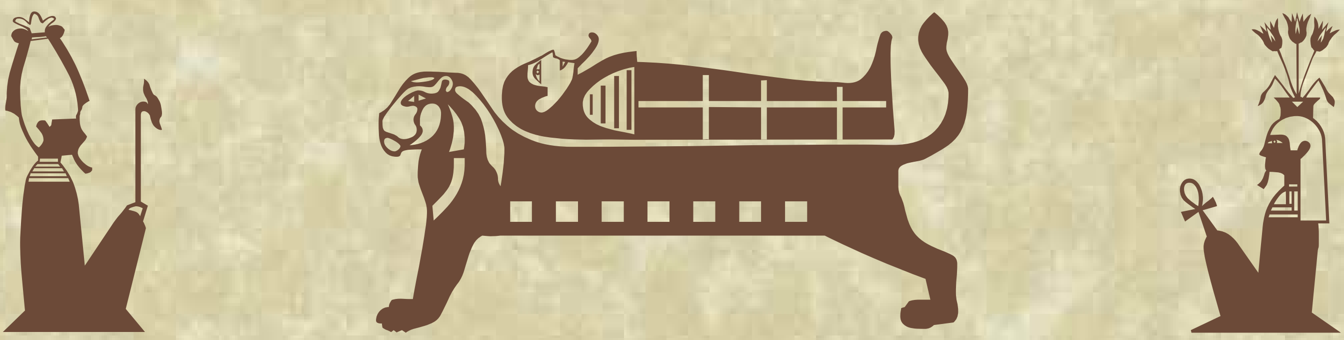
Si les personnages rechignent à accéder à sa demande, Tetrahon pourra leur proposer de les assister dans leur exploration. Il leur conseille alors de prendre sa tête avec eux. De cette manière, se dit Tetrahon, il pourra contrôler les actes des intrus et servir son maître plus directement. Si les PJ acceptent, Tetrahon leur expliquera le rôle de chaque salle, leur relatant dans le détail comment elle fut construite et ce que signifient les illustrations. Dans chaque pièce, il y a 50% de chances pour que Tetrahon révèle la présence d'un piège aux personnages, mais seulement 20% de chances pour qu'il leur explique en quoi il consiste et comment s'en défaire.

Si les personnages détruisent le prêtre liche, ce qui ne devrait pas présenter de problème vu son état, ils provoqueront l'ire du Scarabée de la Mort. Quand ils seront face à lui dans son caveau, il les attaquera alors sans merci. À l'inverse, s'ils amènent la tête avec eux jusque dans la chambre funéraire, cela pourra leur servir de monnaie d'échange.

Tetrahon peut aussi bien constituer un allié puissant qu'un adversaire redoutable, même infirme comme il est. Reconstitué, c'est un nécromancien surpuissant qui peut animer les morts. Il connaît en outre la configuration complète de la pyramide, notamment ses portes cachées, et peut aider les personnages à passer outre la plupart des pièges et des créatures.

Trésor

Le bureau présente des instruments de calligraphie en or et en ivoire (plume, fiole d'encre et buvard). Une boîte en or et onyx est posée près de la partie supérieure du bureau et contient le sceau de Tetrahon gravé sur une tête en onyx, ainsi que dix bâtons de cire à cacheter. Il y a également un simple chandelier en granit avec une bougie entamée.





~ CHAPITRE XI ~ SIXIÈME NIVEAU DE LA CRYPTE

Cet étage remplit deux fonctions. La première est d'abriter le trésor que Karitamen a amassé durant sa vie. La tradition funéraire nehekharéenne voulait qu'on enterre un homme avec une partie de ses richesses matérielles, d'une part pour montrer sa réussite et d'autre part pour s'assurer que ces ressources lui restent disponibles dans l'étape suivante de l'existence. Les tombeaux devenaient donc particulièrement attrayants pour les pilleurs, ce qui explique pourquoi la plupart des cryptes et pyramides renfermaient des pièges aussi complexes. C'est l'autre fonction de ce niveau. En concentrant la richesse ici, elle devient plus facile à protéger et à entourer de pièges. Certaines zones de cet étage ne sont là que pour piéger et tuer ceux qui osent troubler le repos de Karitamen.

Pièce 6-1 : antichambre

Cette petite pièce sert d'entrée au **sixième niveau**. C'est aussi la dernière chance de faire demi-tour pour les intrus.

> ***La pièce qui s'étend devant vous n'est pas grande, mais son plafond est haut et en voûte. Les murs sont recouverts de fresques et de frises, qui n'illustrent rien de joyeux. Elles ne montrent d'ailleurs même pas le roi, mais seulement des hommes et des femmes soumis à d'horribles destins; découpés en morceaux, mourant de faim, étranglés, frappés de maladie et de toute mort douloureuse imaginable. Chacune de ces victimes a les mains pleines de gemmes, d'or ou de bijoux. Le message est clair: dépouillez la pyramide et vous êtes un homme mort. Une seule porte se dresse devant vous. Elle est sculptée de manière à représenter un homme imposant à tête de chacal, les bras croisés et les crocs apparents dans un rictus menaçant. Ses yeux brillent sinistrement tandis qu'il vous observe.***

Cette salle donne aux pilleurs de tombe en puissance une chance de s'arrêter, de réfléchir aux conséquences et de rebrousser chemin avant qu'il soit trop tard. Les murs montrent avec une précision glauque ce qui arrive aux importuns. Des cartouches détaillent également les nombreuses malédictions qui frappent les voleurs qui dérangent le repos de Karitamen. Le plafond porte les symboles des dieux et celui du Scarabée de la Mort, promettant aux irrespectueux qu'ils devront faire face à sa fureur mais également à celle de tout le panthéon nehekharéen. Même le Dieu des Voleurs est représenté, rappelant aux intrus que les tombes, comme les temples, ne font pas partie des cibles qu'il préconise.

La porte de cette pièce est sculptée à l'image de Djaf, le Dieu des Morts à tête de chacal. Il barre le passage, sa posture et sa mine suffisant à faire comprendre aux vivants qu'ils ne doivent pas dépasser ce seuil. La porte a pourtant une poignée normale, comme pour défier les intrus de ne pas tenir compte de l'avertissement du dieu.

Il existe deux autres accès visibles à cette pièce, tous deux dans le plafond. L'un provient de la **pièce 2–3 : salle des seigneurs tributaires** et l'autre de la **pièce 3–6 : salle des offrandes**. Il ne s'agit en fait que de glissières obliques dont les parois sont recouvertes de graisse pour empêcher toute résistance. Il faut réussir un **test d'Escalade Très difficile (–30%)** pour pouvoir s'y hisser et progresser à l'intérieur. Le seul autre moyen d'entrer ou sortir de l'antichambre consiste à emprunter la porte cachée de la **pièce 0–1 : temple mortuaire**.

Pièges

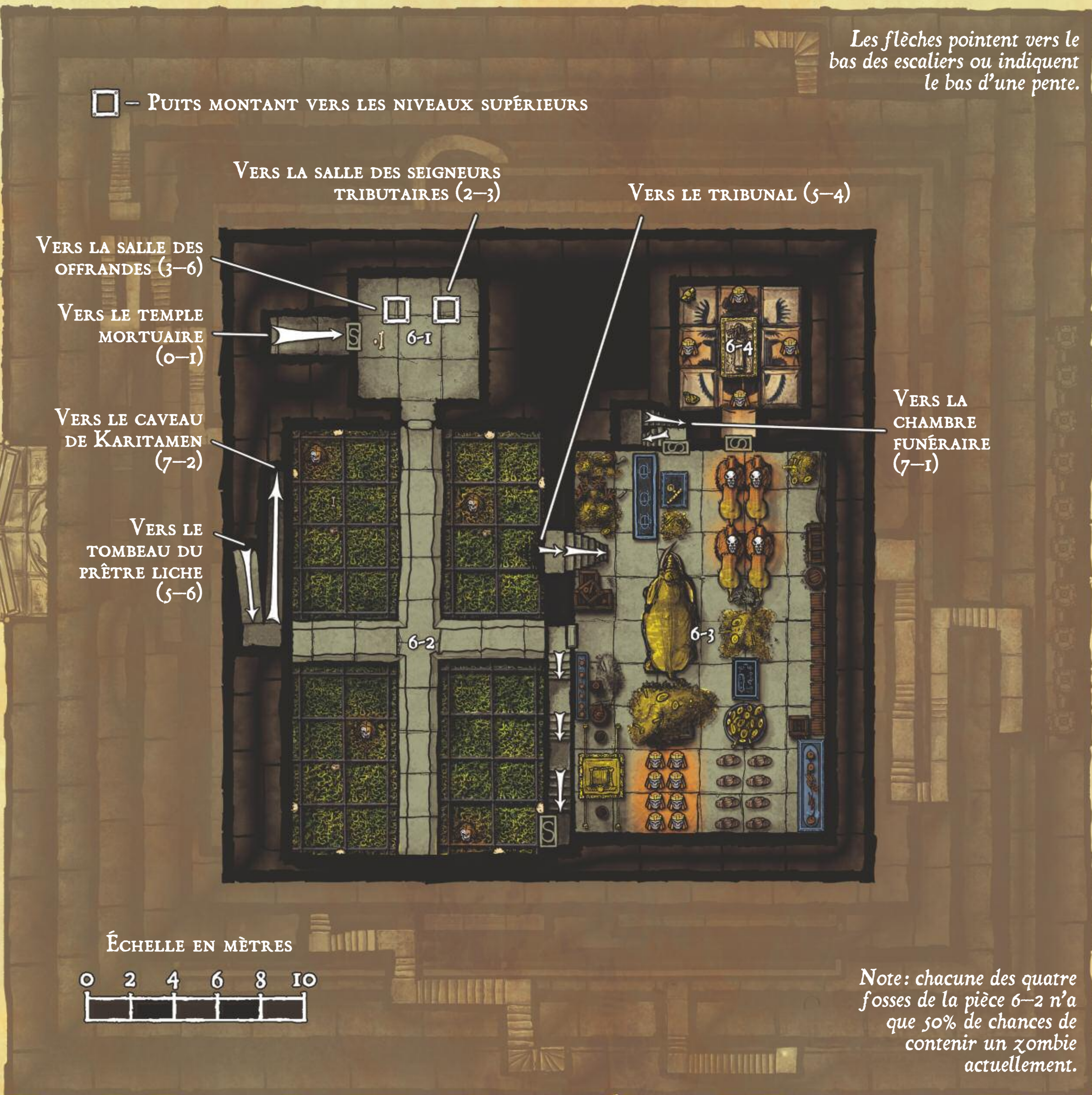
Cette salle compte plusieurs pièges.

PIÈGE DU TOBOGGAN

Détection : Fouille Assez difficile (–10%)
Neutralisation : Crochetage Difficile (–20%)
Effets : de fines cordes sont soigneusement placées en travers des glissières. La moindre pression sur l'un de ces fils fait jaillir une lame dans le conduit. Les personnages qui descendent lentement ont droit à un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** pour éviter le piège. Ceux qui chutent sont automatiquement frappés. La lame inflige un coup d'une valeur de dégâts de 5. Ce piège se réarme automatiquement.

Crypte de Karitamen

— Sixième niveau —



— Zones —

6-1 — *Antichambre*

6-2 — *Salle des fosses*

6-3 — *Salle du trésor*

6-4 — *Fausse chambre funéraire*

— Créatures —

— *Zombie*

— *Bastethi*

— *Gardien des tombes*



Porte empoisonnée

Détection : Perception Assez difficile (–10%)
Neutralisation : essuyer la poignée
Effets : un simple contact à main nue sur la poignée de la porte oblige le personnage à réussir un **test d'Endurance Difficile (–20%)** chaque round sous peine de perdre 1 point de Blessures (quels que soient son bonus d'Endurance et son armure). La victime doit procéder à ces tests jusqu'à ce qu'elle en réussisse trois d'affilée ou bénéficie d'un sort de *guérison des poisons*. Un **test de Soins** réussi confère un bonus de +10% à tous les tests visant à résister à ce poison.

Développement

Si on les observe plus de quelques secondes, les personnages des fresques murales frétillent comme s'ils étaient vivants. Si un personnage observe le mur pendant plus d'une minute, il s'apercevra que les personnages se tournent vers lui et implorent silencieusement de l'aide. Quiconque fixe ainsi trop longtemps ces images devra réussir un **test de Force Mentale Difficile (–20%)** sous peine de gagner 2 points de Folie.

La porte sud s'ouvre sur la **pièce 6–2 : salle des fosses**.

Pièce 6-2 : salle des fosses

Cette pièce renferme des cellules à l'attention des intrus qui n'ont pas su éviter les défenses de la pyramide.

La porte s'ouvre sur une longue salle. Une étroite allée la traverse d'un bout à l'autre, coupée à mi-distance par un autre passage en largeur. Le reste de la salle est constitué d'un treillage agencé selon un motif complexe. Vous réalisez alors qu'il s'agit de silhouettes humaines se tordant de douleur. Des torches grésillent sur les murs, qui sont décorés de visages agonisants. L'odeur de la mort, de putréfaction et de déchets humains domine la salle. Il n'y a pas d'autre issue.

C'est ici que l'on mène les intrus, morts ou vifs, quand ils sont attrapés par les guerriers de Karitamen. Ils sont ensuite traînés devant le Roi des Tombes, transformés à leur tour en morts-vivants et réduits à rejoindre ses forces.

Une trappe cachée dans le sol de la fosse du fond à gauche (**Fouille Très difficile [–30%]** pour la trouver) s'ouvre sur un étroit escalier qui remonte jusque dans la **pièce 6–3 : salle du trésor**.

Créatures

Les fosses (cf. plus loin) sont remplies de malheureux pilleurs de tombes. La plupart sont morts depuis longtemps, mais certains ont été animés et attendent dans les fosses de servir comme soldats. Chaque fosse a 50% de chances de contenir un zombie. Vous trouverez le profil des **zombies** à la page 229 de *WJDR*.

Pièges

Cette pièce est meurtrière. Les allées sont piégées à plusieurs endroits selon un tracé imprévisible conçu pour que quiconque les foule ait une bonne chance de déclencher au moins un piège. Les personnages qui traversent les allées ont donc 50% de chances d'activer un tel piège. Consultez la **Table 5–4 : pièges aléatoires**, page 45, pour en déterminer la nature.

Il y a en outre un certain nombre d'autres pièges redoutables.

La matraque du surveillant

Détection : Fouille Difficile (–20%)
Neutralisation : Crochetage Très difficile (–30%)
Effets : il y a une dalle sensible à la pression à mi-chemin, de chaque côté de l'allée. Dès que plus de 20 kilos sont appliqués dessus, tout le plafond s'écroule, infligeant un coup d'une valeur de dégâts de 7 à toutes les personnes présentes dans la pièce.

Fosses

Détection : Fouille Facile (+20%)
Neutralisation : Crochetage Difficile (–20%)
Effets : le treillis ne peut supporter plus de 10 kilos à la fois et est conçu pour s'ouvrir sous le poids, si bien que toute personne qui marche dessus tombe dans la fosse, puis le treillage se referme au-dessus de sa tête. Les personnes qui chutent ont droit à un **test d'Agilité Difficile (–20%)** pour s'agripper à l'allée in extremis. Sans cela, elles tombent de 6 mètres et subissent un coup d'une valeur de dégâts de 5. Les parois de la fosse sont enduites de graisse, si bien que les victimes doivent réussir un **test d'Escalade Difficile (–20%)** pour s'en extraire, à condition que le treillis soit rouvert.

Développement

A priori, quiconque a pénétré dans la crypte au cours des deux derniers jours sera encore ici, dans l'attente de son sort. De temps à autre, des gardiens des tombes viennent dans cette salle et emmènent les nouveaux arrivants, ne gardant que ceux qui sont en assez bon état pour marcher et porter une arme. Ces individus sont alors conduits vers la **pièce 7–1 : chambre funéraire** et menés devant Karitamen en personne. Les gardes se fichent de savoir si ces personnes sont vivantes ou mortes et se contentent d'escorter ceux qui ne résistent pas. Les récalcitrants seront assommés ou tués et traînés jusqu'en bas.

Trésor

Les gardiens des tombes n'ont pas pris le soin de récupérer les biens des précédents intrus. C'est ainsi que le sol de chaque fosse est tapissé d'or, de gemmes et d'objets précieux, pour une valeur totale de 2d10 co par fosse. Par ailleurs, c'est également un endroit idéal pour les MJ bienveillants qui veulent bien faire cadeau de torches, de cordes et autres éléments d'équipement.

Pièce 6-3 : salle du trésor

Cette salle renferme l'essentiel du trésor enseveli avec Karitamen.

> ***Au départ, vous avez l'impression que les murs de cette grande salle sont faits d'or bosselé. Puis, vous réalisez qu'ils ne sont qu'en pierre chaulée, tandis que le sol est en dalles de granit et que le plafond représente un ciel sans étoiles. La lueur dorée vient en fait des énormes tas de pièces, de bijoux et d'autres objets de valeur qui remplissent la pièce. Où que se porte votre regard, vous n'apercevez qu'objets précieux, jusqu'à en être éblouis.***

C'est ici que le trésor de Karitamen fut entreposé à ses funérailles. Pour l'essentiel, il est soigneusement ordonné, même si quelques pièces se sont renversées au fil des siècles. Parmi ces richesses, on trouve :

> Une bannière de guerre décorée de scarabées d'onyx.
>
> Des coffres remplis de pièces d'or, toutes estampillées de marques et de symboles nehekharéens ou de nations tout aussi anciennes.
>
> Des tonneaux de pierres précieuses.
>
> Une cotte de mailles complète en or, avec son casque et son grand écu.
>
> Une maquette du château de Karitamen, d'environ soixante centimètres de haut, sculptée dans des rubis assemblés par des jointures d'or.
>
> Une statue en or d'éléphant grandeur nature, avec des saphirs en guise d'yeux et de vraies défenses en ivoire.
>
> Une paire de coupes sculptées dans du lapis avec un pied en or brut. Elles ont en outre la forme de cygnes dont les cous s'entrelacent.
>
> Une hache de bataille avec une lame en diamant et un manche en marbre, tandis que la poignée est tressée d'or.
>
> Quatre lions en or stylisés, grandeur nature, avec des émeraudes à la place des yeux et des griffes de diamant.
>
> Une rangée de huit guerriers dorés, pleinement équipés pour le combat.
>
> Un trône portatif en or, incrusté de milliers de rubis, tous de la même taille, la même forme et la même couleur.

N'hésitez pas à ajouter d'autres objets.

Cette salle est accessible par la trappe de la **pièce 5–4 : tribunal** ou par la porte cachée de la **pièce 6–2 : salle des fosses**. Une porte dissimulée à l'autre bout de la salle (**Fouille Très difficile [–30%]** pour la trouver) mène à la **pièce 6–4 : fausse chambre funéraire**.

Créatures

Les quatre lions sont en fait des bastethi enveloppés de bandages dorés. Ils n'attaquent que si quelqu'un les touche ou se tient dans un rayon de 2 mètres d'eux. Les guerriers sont huit gardiens des tombes, déguisés de la même manière, et ils attaquent tous les intrus.

Vous trouverez le profil des **bastethi** et des **gardiens des tombes** dans l'**Appendice I : Nouvelles créatures**, aux pages 98 et 99.

Pièges

Cette salle n'est protégée que par une poignée de pièges.

Volutes de l'avarice

Détection : Fouille Très difficile (–30%)
Neutralisation : Crochetage Très difficile (–30%)
Effets : le sol est parsemé de dalles sensibles à la pression. Marcher sur l'une d'entre elles provoque l'apparition d'un gaz invisible par des valves dissimulées. Les personnages qui manquent un **test d'Endurance Difficile (–20%)** sont affectés, acquérant provisoirement le trouble mental *idées venimeuses* (cf. page 205 de *WJDR*) et sont persuadés que leurs compagnons vont s'emparer de tout le trésor sans partager. Ces effets durent 4d10 minutes.

Barrissement de la bête de l'Ind

Détection : Fouille Très difficile (–30%)
Neutralisation : —
Effets : ce piège se trouve dans la statue d'éléphant, qui est sans conteste l'objet le plus imposant de la pièce. Cette statue est un leurre, une coquille creuse remplie de gaz et de chausse-trappes. Tout effort visant à déplacer la statue se soldera par le déchirement de la coquille, cette soudaine altération de la pression libérant le gaz, ce qui provoquera un gigantesque rugissement, les tétraèdres jaillissant de toute part. Tous les personnages présents dans la pièce

devront réussir un **test d'Agilité Très difficile (–30%)** sous peine de subir un coup d'une valeur de dégâts de 6.

Autres pièges

Plusieurs coffres et tonneaux sont fixés au sol, sachant que la pièce ou la gemme la plus au fond est également piégée. Ce système de piège compte sur le fait que les pilleurs de tombes sont à ce point avides qu'il leur faut tout récurer. Pour déterminer les effets de ces pièges, consultez la **Table 5–4 : pièges aléatoires**, page 45.

Développement

La porte cachée qui s'ouvre sur la **pièce 6–4 : fausse chambre funéraire** présente un modelé de Karitamen. Le collier qu'il porte au cou est sculpté sous forme de dépression, ce qui n'est pas courant. Il devrait au contraire être en bas-relief ; saillir et non être évidé. La pièce centrale du collier n'est autre que le scarabée de la mort qui le caractérise. Si l'on pousse la porte contre le mur de salle du trésor et que l'un des scarabées d'onyx de la bannière de guerre est appliqué dans la dépression adéquate, les panneaux de la porte s'ouvrent pour révéler une seconde porte. Derrière cette issue, un long escalier descend jusque dans la **pièce 7–1 : chambre funéraire**.

Trésor

Tout ce que contient cette pièce a de la valeur. La somme exacte est laissée à votre appréciation, selon la nature de votre campagne. Les richesses renfermées dans cette pièce devraient néanmoins suffire à rendre les PJ plus riches que dans leurs rêves les plus fous, peut-être autant que les plus opulents nobles de l'Empire. Pour la plupart des campagnes de *WJDR*, l'énormité de ce trésor est ahurissante. Si les personnages parviennent à s'enfuir avec une telle fortune, ils se feront des ennemis par dizaines, sachant que leurs efforts visant à sortir ce trésor des Principautés Frontalières pourront constituer une campagne en soi. N'oublions pas que nous jouons à *WJDR* et qu'il serait donc tout à fait normal que ce trésor soit maudit. N'hésitez pas à frapper d'une malédiction de votre choix tout personnage qui s'en tire avec plus de 500 co, quitte à lui imposer une mort horrible s'il ne se démène pas pour la lever.

Pièce 6-4 : fausse chambre funéraire

Cette pièce est de loin l'une des plus meurtrières de tout le complexe. Elle est conçue pour laminer rapidement les intrus, regorgeant de pièges et de gardiens. Avant de la faire jouer, assurez-vous de l'avoir étudiée dans le détail.

> ***De l'autre côté de la porte, vous trouvez une grande salle, d'environ 6 mètres de côté, avec une hauteur au plafond de plus de 5 mètres, la voûte étant à nouveau décorée comme un ciel nocturne. Le sol présente une mosaïque élaborée en forme d'énorme scarabée. D'autres de ces coléoptères, plus petits et en obsidienne, sont disposés tout au long du motif. Les murs sont peints de pictogrammes représentant des scènes de violence et de guerre.***
>
> ***Un sarcophage occupe la partie centrale de la pièce. Sa surface est travaillée selon l'aspect d'un bel homme en parure de roi. Quatre soldats squelettes se tiennent autour du gisant, montés sur des piédestaux et sculptés comme des guerriers de l'ancien Khemri. Leurs mains griffues tiennent fermement des lames recourbées. Enfin, une superbe armure dorée est entreposée dans le coin nord-ouest et une impressionnante épée de même aspect, ainsi que le bouclier correspondant, apparaissent dans le coin sud-ouest.***

Les murs représentent la domination militaire de Karitamen sur ses ennemis, ses lames jumelles dégoulinant de sang tandis qu'il chevauche à travers les amoncellements de corps. Un **test de Connaissances académiques (astrologie)** permet de se rendre compte que le ciel représenté au plafond n'est pas celui de l'Empire, comme les autres voûtes de la crypte, mais avec deux degrés de réussite, le personnage en conclut qu'il ne correspond à rien de connu.



La salle est tellement meurtrière, qu'il serait bon d'autoriser *avant leur entrée* un **test d'Intelligence Difficile (–20%)** ou un **test de Connaissances académiques (histoire) Assez difficile (–10%)** aux aventuriers pour qu'ils comprennent que quelque chose cloche sérieusement. En cas de **test d'Intelligence** réussi, les personnages en concluent simplement que tout ceci est trop facile, que la pièce n'est pas suffisamment protégée pour quelqu'un du rang de Karitamen. Mais si c'est le **test de Connaissances académiques (histoire)** qui est remporté, les aventuriers se rappelleront que les morts nehekharéens sont enterrés avec leur parure, qui n'est donc pas entreposée à proximité. Si Karitamen était réellement le guerrier qu'on présente, pourquoi ne porte-t-il pas son armure et son épée dans la tombe ? Par ailleurs, pour chaque degré de réussite, ou chaque personnage qui remporte le test, donnez l'un des indices suivants aux joueurs.

> Le sol est trop figuratif. Les aventuriers ont vu d'autres scarabées sur les mosaïques de nombreux couloirs, mais ceux-ci étaient représentés de manière bien plus abstraite. Nous avons ici un scarabée plus vrai que nature, ce qui est presque un sacrilège.
>
> Les murs illustrent des victoires militaires, ce qui n'apparaît pas comme un sujet approprié pour une chambre funéraire. Karitamen est censé laisser cet aspect matériel de son existence derrière lui avant d'entreprendre son voyage. Ces évocations sont également des plus sanglantes pour un tel lieu, les victoires militaires montrées par les couloirs étant représentées avec plus de style et sans véritable violence.
>
> Le plafond représente un ciel nocturne sans constellation identifiable. Il devrait montrer la constellation native de Karitamen, comme la voûte du puits rituel. L'absence d'astres familiers est un mauvais présage.
>
> La pièce ne présente aucune autre issue. Cela signifie que le puits menant vers l'au-delà n'est pas présent. Comment l'âme de Karitamen est-elle censée entamer son périple si elle ne peut pas sortir de la pièce ?

Si les personnages pénètrent dans la pièce, ils déclenchent le piège quand au moins une personne s'est avancée de plus de 4 mètres

(2 cases). Une fois les pièges activés, ils s'enchaînent dans l'ordre donné ci-après. En raison de la rapidité de la succession des événements, il est impossible de chercher et de neutraliser les pièges de cette salle.

Première étape : ensevelissement des impies

Une fois que la pièce se met en branle, la porte claque d'elle-même. Toute personne qui cherche à empêcher sa fermeture doit réussir un **test de Force Difficile (–20%)**, sachant que les aventuriers qui manquent leur tentative devront réussir un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** pour éviter de se faire écraser les mains pendant l'opération (coup d'une valeur de dégâts de 1). Si la porte se referme, tous entendront un profond bruit métallique indiquant le verrouillage de l'issue. Il n'y a alors aucun moyen de la rouvrir, si ce n'est en la faisant céder. La porte est dotée de 30 points de Blessures et d'un bonus d'Endurance de 5. Il est aussi théoriquement possible de la forcer, en réussissant un **test de Force Très difficile (–30%)** de deux degrés de réussite. Une fois que toutes les étapes de la protection de la salle se sont succédé, la porte se déverrouille et il suffit d'une légère poussée pour l'ouvrir.

Deuxième étape : accueil du scorpion

Deux rounds après la fermeture de la porte (ou après sa tentative de fermeture), une volée de fléchettes empoisonnées jaillit des murs. Chaque personnage présent est frappé par 1d10/2 projectiles. Tous ont droit à un **test d'Agilité**, chaque degré de réussite indiquant qu'ils ont évité une des fléchettes qui leur étaient destinées. Ainsi, un personnage qui était censé recevoir trois fléchettes et qui réussit son **test d'Agilité** avec trois degrés de réussite les évite toutes. Chaque fléchette inflige 1 point de Blessures, indépendamment du bonus d'Endurance et de l'armure de la victime. Par ailleurs, tous les personnages touchés doivent réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** à chaque round, sous peine de perdre 2 points de Blessures supplémentaires en raison du poison dont sont enduits les projectiles. Ces effets sont neutralisés par un **test de Soins Assez difficile (–10%)**, un sort de *guérison des poisons* ou trois **tests d'Endurance** réussis consécutivement.

Troisième étape : intervention des fidèles

Au cours du round qui suit la volée de fléchettes, les gardiens des tombes descendent de leur piédestal. Ils attaquent quiconque se trouve dans la pièce et ne s'arrêtent que lorsque tous les intrus sont morts (ou qu'eux-mêmes sont détruits). Vous trouverez le profil des **gardiens des tombes** dans l'**Appendice I : Nouvelles créatures**, à la page 99.

Quatrième étape : les inconscients sombrent à tout jamais dans les ténèbres

Une fois que les gardiens des tombes ont été détruits ou sont retournés à leur piédestal (si tous les personnages de la pièce sont morts), la dernière protection de la salle s'active. Le sol qui entoure le sarcophage se dérobe soudainement, tout le contenu de la pièce chutant dans la fosse qui se trouve dessous. Le gisant reste quant à lui sur une colonne centrale, tandis que les piédestaux sont fixés au mur.

Fosse funeste

Effets : quand les conditions exposées ci-dessus sont réunies, le sol s'ouvre selon les quatre points cardinaux. Le sarcophage reste sur sa colonne centrale et les armes, l'armure et les statues, posées sur une étroite corniche qui fait le tour de la pièce, ne chutent pas. Tout le reste de ce que contient la salle tombe au fond de cette fosse de 18 mètres de profondeur, remplie de pieux. Les personnages subissent alors un coup d'une valeur de dégâts de 20, lié à la chute, et sont frappés par 1d10/2 pieux, chacun leur infligeant un coup d'une valeur de dégâts de 3. Le sol de la pièce reprend sa position initiale au bout de 4 rounds.

Autres menaces

Même si les personnages survivent aux pièges dévastateurs et aux gardiens des tombes, ils courent encore le risque de déclencher d'autres protections s'ils reprennent leur exploration de la chambre.

Scarabée d'onyx

Détection : Perception Assez difficile (–10%)
Neutralisation : Essuyer le poison
Effets : les scarabées d'onyx qui sont incrustés dans le sol sont enduits d'un poison. Dès que la peau d'une personne entre en contact avec l'un des scarabées, elle perd 1 point de Blessures et doit réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** sous peine de mourir au bout d'un nombre de minutes égal à son bonus d'Endurance. Un **test de Soins Assez difficile (–10%)** permet à la victime de retenter le **test d'Endurance**. Un sort de *guérison des poisons* sort également le personnage d'affaire.

Sarcophage piégé

Le sarcophage ne contient aucun corps. Au lieu de cela, il renferme un important volume de sel caustique sous pression. Quiconque en déplace le couvercle (**test de Force** nécessaire) déclenche le piège et se fait asperger le visage de cette substance (cf. **Rafale de sel**, page 47 du **Chapitre V : La crypte du Seigneur Liche**, pour plus de détails). Ce piège ne se réarme pas.

Trésor

Les armes et l'armure sont d'authentiques objets nehekharéens, à la conception exceptionnelle. Elles furent forgées pour le premier fils de Karitamen, qui mourut malheureusement bien avant de pouvoir les porter. L'armure (équivalent d'une armure de plaques complète) vaut plus de 500 co, plus encore auprès d'un collectionneur, et l'arme à une main (une épée étrangement recourbée) et le bouclier valent chacun 50 co (le double pour quelqu'un qui s'intéresse aux reliques nehekharéennes).





~ CHAPITRE XII ~ SEPTIÈME NIVEAU DE LA CRYPTE

Le septième et dernier étage de la crypte ne compte que trois salles, chacune de prime importance. Nous sommes ici au cœur de la pyramide et du tombeau du Scarabée de la Mort.

Pièce 7-1 : Chambre funéraire

Cette salle majestueuse occupe la moitié du niveau.

> ***Vous découvrez une longue et large pièce, atteignant facilement 12 mètres sur 18, avec une hauteur sous plafond de 9 mètres. De chaque côté, vous voyez une rangée de trois colonnes, une dans chaque coin et une à mi-distance. Le sol présente encore une mosaïque abstraite, mais intégrant de grandes dalles de granite. Les murs montrent des images plus familières, la plupart affichant un roi recevant des instructions. Ce sont là toutes les décorations de cette salle sans meuble. De l'autre côté de la pièce, vous devinez quelques marches.***
>
> ***Vous remarquez au centre de cette chambre, ce qui apparaît comme une grande carte, faite d'esquilles, de dents, d'ongles, de morceaux de vêtements, de carapaces d'insectes et autres fragments divers. Vous ne le réalisez pas tout de suite, mais il vous semble que cette carte détaille les abords de la crypte et les minuscules royaumes des environs immédiats.***

Une fois de plus, les scarabées de Karitamen sont absents. Il a en effet à ce stade abandonné symboliquement cet aspect de sa personnalité, afin que son âme puisse avancer sans encombre. Les murs dépeignent le roi, guidé vers la chambre des morts par un prêtre inconnu, qui lui confère plusieurs objets sacrés telle une marque de faveur et veille à ce qu'il adopte la bonne attitude envers Djaf, qui est assis, attendant de juger l'âme du souverain. Le prêtre porte une rame stylisée, ce qui l'identifie probablement comme un avatar d'Usirian, exécutant les instructions de la divinité en préparant Karitamen à son procès et au périple qui devrait s'ensuivre.

La partie intérieure de la porte ne montre pas d'image stylisée, mais une grande vipère dressée et prête à frapper, les crochets dénudés. L'espèce de foudre qui est symbolisée autour du serpent montre qu'il s'agit d'Asaph, bien qu'il soit difficile de dire pourquoi il se trouve de ce côté-ci de la porte. Quiconque réussit un **test de Connaissances académiques (histoire) Très difficile (–30%)** saura que cette face de la porte devrait être vierge de toute marque. L'image de la déesse sert ici de barrière, mais pas contre ceux qui cherchent à entrer ; au contraire, contre toute personne qui souhaite sortir !

Une petite amulette d'émeraude et d'argent sur une fine chaîne du même métal est suspendue au-dessus de l'encadrement de la porte. L'objet porte d'étranges marques qui ne ressemblent pas aux hiéroglyphes nehekharéens trouvés ailleurs dans la crypte (cf. *Amulette de Shesh*).

La carte étendue au sol est une vue détaillée de la région qui encadre la pyramide. Le Scarabée de la Mort l'a confectionnée avec grand soin pour pouvoir édifier ses plans de guerre en attendant le moment de son inexorable retour.

Les marches descendent vers la **pièce 7–2 : caveau de Karitamen**.

Créatures

Huit gardiens des tombes sont cachés dans l'ombre des colonnes. Vous trouverez le profil de ces monstres dans l'**Appendice I : Nouvelles créatures**, à la page 99.

Trésor

Cette chambre ne renferme qu'un seul objet de valeur, l'*Amulette de Shesh*.



Amulette de Shesh

Cette petite amulette ressemble à une paire de disques en argent, aplatis et superposés. Celui du dessus est légèrement décalé, si bien qu'il laisse apparaître un croissant du disque inférieur, en haut à gauche. L'amulette est suspendue à une fine chaîne en argent, à laquelle elle est attachée par un petit anneau du même métal par le coin supérieur gauche, juste au-dessus du croissant. Une émeraude vert pâle est sertie sur le disque supérieur, qui occupe presque la totalité de la surface. Des runes sont gravées sur l'anneau et sur le revers de l'amulette.

Amulette de Shesh

Connaissances académiques : démonologie

Pouvoirs : cette amulette a été bénie (ou maudite, pour être plus exact) par un sbire de Slaanesh et crée un lien entre le porteur et le dieu du Chaos. Quiconque porte ce pendentif bénéficie d'un bonus de +10% à tous les **tests de Force Mentale**, ainsi qu'aux **tests de Sociabilité** visant à manipuler autrui. En revanche, le porteur se retrouve en même temps particulièrement sensible à la magie du Chaos quand elle est lancée par des serviteurs de Slaanesh. Si vous jouez avec le *Tome de la Corruption*, considérez que le porteur subit un malus de –20% aux **tests de Force Mentale** visant à résister aux sorts du domaine de Slaanesh. Sans cet ouvrage, ce malus s'applique quand il tente de résister aux sorts *mot de souffrance*, *tentation du Chaos* et *vision d'horreur*. Enfin, le porteur subit un malus de –10% à tous les tests visant à résister à l'acquisition d'une mutation.

Cette amulette a également un étrange effet secondaire tout à fait imprévu : elle affecte les morts-vivants. Quand elle est accrochée à un portail ou une barrière, elle protège l'issue ou l'obstacle contre les morts-vivants, au point que ces créatures se retrouvent incapables de quitter la chambre protégée, par quelque moyen que ce soit.

Histoire : Slaanesh a toujours trouvé ses proies les plus dociles au sein de la noblesse, qui a les moyens de satisfaire les exigences de la divinité. De nombreux aristocrates ont fondé des sectes consacrées au culte du Serpent et répandent son immonde parole. Ils amassent alors les fidèles pour mieux expérimenter les délices et les souffrances qui définissent leur dieu subversif. Le jeune homme du nom de Lothar Ralke était un chef particulièrement influent de l'organisation. C'était un bel homme aux longs cheveux blonds et Slaanesh alla jusqu'à envisager d'en faire son avatar à son insu. Pour signifier sa faveur, Slaanesh demanda à Ralke de passer commande de l'amulette, puis dans un état onirique induit par une forte consommation de drogues et d'alcool, le noble sanctifia le bijou dans le vin, les flammes et le sang d'une vierge déflorée. Depuis cette époque, l'amulette s'est transmise d'un adorateur de Slaanesh à un autre, la transition étant ordonnée par des songes dans lesquels le Dieu Sombre choisit en personne le bénéficiaire suivant.

Il y a trois ans, le pendentif tomba entre les mains d'un petit Stirlander du nom de Werner Granult. Mais il ne conserva pas l'objet bien longtemps. Granult voyagea jusqu'en Averland et, de là, parcourut les Principautés Frontalières. Il chevaucha au pied des Montagnes du Bord du Monde. Les brigands et les orques prirent soin de bien le laisser tranquille, car la caresse du Chaos l'accompagnait et l'air même crépitait sous la virulence de sa mission. Il gravit le col du Chien Fou, puis les pics qui le dominent. Granult parvint jusqu'à un site où l'eau sourdait pour former un lac profond. C'était Slaanesh qui le guidait et le Stirlander suivait ce que lui dictait son dieu, en l'occurrence plonger dans cette eau glaciale. Il se laissa emporter par le courant jusqu'à ce que quelque chose l'arrête. Il se trouvait alors sous un petit puits creusé à même la roche. Granult parvint à se hisser dans ce passage et à remonter centimètre par centimètre jusqu'à atteindre la chambre qui se trouvait au-dessus. De là, il put atteindre le caveau de Karitamen sans effort. Granult plaça l'amulette au-dessus de la chambre funéraire et parcourut la crypte, mais il ne tarda pas à succomber à ses nombreux pièges et gardiens. Karitamen fut éveillé par tout ce remue-ménage et ordonna qu'on lui porte le corps. C'est alors qu'il découvrit le deuxième objet apporté par Granult ; le *Gantelet de Hraklonesh* (cf. page 93).

Pièce 7-2 : caveau de Karitamen

Le site de l'ultime repos du Scarabée de la Mort.

> *Une volée de cinq marches en granit descend de la chambre funéraire vers le caveau. Un rubis d'une beauté extraordinaire réfléchit votre lumière sur la marche supérieure. Au-delà, vous voyez une pièce courte, mais large, d'environ 3 mètres sur 12, dont le sol est en granit brut. Les murs sont en plâtre blanc uni dans leur partie supérieure, et marqués de vagues vertes et luisantes vers le bas. Le plafond représente encore un ciel nocturne. Dans le mur sud, une petite niche abrite quatre canopes en calcite, chacun strié d'or.*
>
> *Un énorme sarcophage domine le centre de la pièce. Ce tombeau est creusé dans la roche de granit rouge et reproduit le Scarabée de la Mort, étendu dans la position du dormeur, les bras croisés et tenant sa crosse et son fléau. Il est vêtu de son armure complète sur ses bandages cérémoniels. Tout autour du cercueil, une douzaine de cadavres sont étendus, à divers stades de décomposition.*
>
> *Deux portes en bois non verni apparaissent sur le mur opposé du tombeau, portant chacune d'étranges symboles.*

Contrairement aux autres escaliers de la crypte, ceux qui donnent dans le caveau ne sont pas piégés. Le plafond reproduit le ciel khemrien avec, au-dessus de la tête des PJ, la constellation natale de Karitamen qui n'est autre que le Scarabée, tandis que Ptra se lève à l'est.

Les canopes renferment les organes vitaux de Karitamen, qui furent extraits durant la momification, mais que l'on a conservés à proximité, afin que le corps du roi dans son intégralité reste au même endroit et puisse être reconstitué facilement.

Le sarcophage est trop imposant pour être déplacé. À l'intérieur, trois cercueils en bois incrusté d'or sont peints à l'image de Karitamen. C'est dans le troisième que l'on trouve un autre cercueil plus petit en or brut et gemmes de toutes les couleurs, représentant également le roi défunt. La liche se trouve dans le dernier cercueil, à moins qu'elle ait détecté la présence des aventuriers, auquel cas elle se sera levée pour les accueillir. Une dague gravée de runes repose sous l'appui-tête en soie de ce cercueil.

La porte de gauche présente un symbole aquatique sur sa surface, tandis que l'autre porte le signe du serpent d'Asaph. Les personnages peuvent deviner la signification de ces symboles en réussissant un **test de Connaissances académiques (histoire) Difficile (–20%)**.

Les cadavres sont ceux de pilleurs de tombes malchanceux que Karitamen a choisis pour lui tenir compagnie. Il n'avait aucun moyen de subsistance à leur offrir, si bien qu'ils ont perdu la raison et sont morts de faim. Le souverain aurait peut-être pu se servir de ces prisonniers pour le libérer, mais il a estimé qu'aucun d'entre eux n'était digne de l'aider. Telle est son arrogance.

Créatures

Le danger le plus évident est bien entendu constitué par Karitamen. S'il est conscient de la présence des PJ, il sera déjà sorti de son cercueil pour les attendre de pied ferme.



Karitamen, le Scarabée de la Mort

Le fait de passer dans le camp des morts-vivants n'a pas blasé Karitamen, qui est toujours aussi avide de connaissances, même s'il s'intéresse désormais moins aux parchemins qu'aux personnes, étant déterminé à découvrir les rouages du monde moderne et de ses habitants. Il est très prudent, voire précautionneux dans sa stratégie, et voit les choses à très long terme maintenant que la mort n'est plus une échéance. Mais il sait également que les mortels ont des besoins de base et ne méprise pas les soucis et les désirs plus immédiats. Il est toujours déterminé à protéger ses sujets et son royaume, mais comprend désormais que les gens ne savent pas toujours ce qui est bon pour eux. Discuter de la manière de régner avec quelqu'un qui n'a vécu que quelques décennies n'a aucun sens. Il faut des siècles d'expérience et de sagesse pour prendre des décisions aussi lourdes.

Dans la fleur de l'âge, Karitamen était grand et relativement bel homme, avec une peau sombre, des cheveux noirs tressés en arrière comme les guerriers de l'époque, un regard empli d'intelligence, des traits virils et un nez aquilin. Tout ceci n'apparaît évidemment plus aujourd'hui. Désormais, il n'est qu'une grande créature putréfiée, dont le corps fripé et dévasté est toujours enveloppé de bandages pourrissants et recouverts de runes. Il ne reste plus grand-chose de son visage, tandis qu'une lueur profonde d'un rouge presque sanguin émane de ses orbites oculaires. Il se déplace toujours avec beaucoup de grâce, bien qu'il ne soit plus qu'un tas d'os, et sa carcasse de mort-vivant est animée d'une force qui dépasse de loin celle de sa jeunesse.

Karitamen porte sa magistrale armure et son heaume par-dessus ses bandages, tandis qu'une étoffe pourpre bordée d'or lui enveloppe la taille et les reins. Comme le veut la tradition nehekharéenne, il porte un masque mortuaire en or, parfaite réplique de ses traits, tels qu'ils étaient dans sa jeunesse. Il affiche d'ailleurs parfois ce masque pour cacher son visage ravagé. Karitamen porte la crosse et le fléau de son office, mais ses épées jumelles à lame recourbée sont bien présentes à son côté, ces armes avec lesquelles il forgea sa légende et modela son royaume. Un énorme anneau d'or serti d'un gros rubis vient orner son annulaire droit. Ses mains sont chargées d'autres bijoux, de même que son col, sa taille, ses bras et ses jambes.

Le casque présente un sommet en pointe et des ailes tombant de chaque côté pour protéger les joues et la mâchoire. Des runes de défense en or et rivées de petits rubis sont gravées en bordure. Le reste du heaume est en gromril émaillé d'un éclat métallique bleu. Un motif de soleil avec une petite pointe en or émane du point central.

Un grand scarabée en onyx noir est serti au-dessus du front. Le heaume est rembourré de cuir recouvert de soie rouge.

L'armure en gromril, si particulière, est garnie de soie, de cuir et de bronze. Ce dernier métal est émaillé pour présenter un lustre bleu et un relief doré. Le soleil, la lune, les étoiles et le fleuve sacré sont disposés en cercle sur le plastron, ce qui indique que le propriétaire est un maître des éléments et une personnalité majeure de la culture nehekharéenne. Un ankh, symbole de la vie éternel, recouvre l'abdomen, un rubis serti sur la barre transversale. Un faucon strié de bleu avec des yeux dorés est perché sur l'épaule gauche, enveloppé dans ses propres ailes. Il s'agit de Phakth, Dieu de la Justice, qui protège le porteur tant que sa cause est vertueuse. Les brassards et les jambières présentent les mêmes motifs en plumes, pour étendre la protection de la divinité aux membres du souverain. Toute l'armure est attachée par des lanières de cuir aux boucles en or.

~ KARITAMEN ~ LE SCARABÉE DE LA MORT

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
66%	45%	55%	58%	39%	67%	71%	64%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
4	41	5	5	4	4	5	1

Compétences : Charisme, Commandement +20%, Connaissances académiques (astronomie, droit, généalogie/héraldique +10%, histoire, nécromancie +10%, stratégie/tactique +20%, théologie +10%), Connaissances générales (Nehekhara, Principautés Frontalières), Esquive, Focalisation, Fouille, Intimidation +10%, Langage mystique (haut nehekharéen), Langue (classique, nehekharéen, reikspiel), Perception +20%, Sens de la magie

Talents : Ambidextre, Effrayant, Intelligent, Magie commune (occulte), Magie mineure (*dissipation*, *silence*), Magie noire, Mains agiles, Maîtrise (fléaux), Méditation, Mort-vivant, Projectile puissant, Sain d'esprit, Sombre savoir (Nécromancie), Terrifiant, Vision nocturne, Volonté de fer

Règles spéciales :

- *Aura d'autorité* : la présence de Karitamen est tellement impressionnante que tous ses adversaires vivants situés dans un rayon de 8 mètres (4 cases) subissent un malus de –10% en Capacité de Combat et en Force Mentale.
- *Domination :* Karitamen peut profiter de sa présence souveraine et de ses pouvoirs magiques pour imposer son emprise sur les faibles. Il peut tenter de contrôler une créature vivante située dans un rayon de 24 mètres (12 cases) au prix d'une action complète. Cela se traduit par un test opposé entre la Sociabilité de Karitamen et la Force Mentale de la cible. Si Karitamen l'emporte, il acquiert le contrôle total des actes de la victime, à qui il peut faire faire ce qu'il veut. Celle-ci pourra ensuite tenter de se libérer de cette domination au bout de 1d10 rounds, en remportant un autre test opposé. Tous les ordres suicidaires donnent droit à un **test de Force Mentale Assez difficile (–10%)** pour s'extirper de l'emprise. Karitamen peut lui-même décider de libérer un sujet de son contrôle au prix d'une action gratuite.
- *Malédiction* : le personnage qui porte le coup fatal à Karitamen, celui qui le détruit définitivement, doit aussitôt réussir un **test de Force Mentale Assez difficile (–10%)** sous peine de perdre aussitôt 2d10 points de Blessures, indépendamment de l'armure ou du bonus d'Endurance. Reportez-vous aux règles de la Mort subite pour déterminer les effets des blessures critiques.
- *Nécromancie supérieure* : Karitamen n'est pas limité dans le nombre de morts-vivants qu'il peut animer et contrôler, ni dans la portée de son emprise sur ces créatures.
- *Pouvoirs du Roi des Tombes* : Karitamen connaît un certain nombre d'incantations qui lui permettent de réaliser des prouesses magiques incroyables, comme le fait de rendre visite aux mortels en songe, de provoquer des glissements de terrain, de faire voyager ses sens, entre autres choses. Bien qu'ils fonctionnent comme des incantations, ces pouvoirs expliquent sa puissance quasi divine, mais ne sont pas nécessaires pour résoudre un éventuel combat contre lui. Pour plus de détails, voir **Pouvoirs**, ci-après.

Armure : armure lourde (plastron et heaume en gromril de qualité exceptionnelle)

Points d'Armure : tête 3, bras 0, corps 3, jambes 0

Armes : *Lames de l'Honorable Trépas*, crosse et fléau (équivalents d'armes à une main de qualité exceptionnelle)

Dotations : bijoux (anneaux, brassards, ceinture sertie de gemmes, chaînes de cheville, colliers) pour une valeur totale de 1 000 co, sandales cloutées d'or, *masque mortuaire doré*, tombeau de l'indicible horreur

Perspective d'Éradication : Très difficile

Pouvoirs

Karitamen était un sorcier puissant de son vivant, et il l'est plus encore aujourd'hui. Ceci est peut-être dû au fait que sa magie est de nature nécromantique. Ainsi, en devenant mort-vivant, il a bénéficié d'un contact privilégié et plus intime avec le trépas et les énergies qui touchent à la mort et à la renaissance. Il bénéficie également d'un contrôle total sur ses fidèles morts-vivants, ainsi que sur la crypte et ses structures.

Karitamen est également devenu plus fort physiquement. C'était autrefois un guerrier confirmé et il n'a rien perdu de ses aptitudes martiales, mais sa puissance physique est largement supérieure à celle d'un mortel. Sa vitesse est également tout autre et, bien qu'il ne soit aujourd'hui guère plus qu'un squelette ambulant, son corps est capable d'administrer de terribles châtiments. En outre, la plupart des armes classiques ne peuvent même pas l'égratigner (comme l'indique son bonus d'Endurance), même si les armes enchantées le blessent normalement.

Avant son réveil, Karitamen avait appris à observer autrui à distance, par le biais d'un miroir ou d'un plan d'eau. Son contrôle et la portée de ce pouvoir ont depuis augmenté, et il n'a même plus besoin d'accessoire ou de surface réfléchissante. Karitamen est capable de lire partiellement dans l'esprit des gens, du moins d'en déceler les pensées superficielles et l'humeur. Il a toujours été un exceptionnel psychologue, ce qui lui permet de comprendre l'état d'esprit de bien des gens et d'anticiper leurs réactions.

Karitamen n'a que faire du spectaculaire et laisse volontiers son orgueil de côté si cela peut servir sa stratégie. Il n'a rien contre le fait de faire appel à des sous-fifres pour se charger de l'ennemi et fait régulièrement intervenir de nombreux guerriers morts-vivants. Il préfère tuer directement les intrus par l'acier (ou le bronze) et se jette dans la mêlée, alignant les moulinets de son khopesh et de son fléau. Bien qu'il soit un nécromancien de talent, il ne se sert de sa magie que lorsqu'il est en difficulté. Ses sorts préférés sont néanmoins *main de poussière*, pour éliminer les ennemis les plus proches, et *visage de la mort*, pour disperser les autres. Une fois que l'équilibre est rétabli, il reprend le combat au corps à corps.

L'un des pouvoirs auquel recourt souvent Karitamen est son aptitude à réanimer les morts. Grâce à sa maîtrise du domaine de la Nécromancie, il a les moyens et les connaissances nécessaires pour animer les cadavres de ceux qui osent pénétrer dans son antre. Il peut décider d'animer une dépouille pour en faire un simple zombie. Il peut également réveiller un corps, en préservant les pensées, les souvenirs et la personnalité du défunt, pour que le nouveau mort-vivant apparaisse comme s'il était encore vivant (bien qu'il reste un zombie). C'est particulièrement intéressant avec les morts récents, dont l'enveloppe corporelle est encore inchangée, à l'exception d'une certaine pâleur, de la couleur des yeux et des blessures visibles.

Les pouvoirs de Karitamen ne se limitent pas à ramener certaines créatures d'entre les morts. Il peut également inverser l'opération, en privant ses serviteurs des énergies qui les animent pour les rendre à l'ordre naturel des choses. Il peut « tuer » ses soldats morts-vivants à

tout moment, en choisissant ceux qu'il libère, ce qui peut aller d'un seul à tous ses sbires. Les propres énergies de Karitamen sont liées à chacun de ses serviteurs, si bien qu'il peut percevoir leur présence et contrôler leurs activités où qu'ils se trouvent. Cela signifie qu'il peut animer un intrus tout juste mort, l'envoyer exécuter ses ordres, puis vider l'individu de toute énergie à la suite d'une mission accomplie, limitant ainsi les indices.

En raison de son lien avec ses serviteurs, Karitamen peut également voir à travers leurs yeux et entendre par leurs oreilles, simplement en se concentrant sur le mort-vivant qui l'intéresse. En focalisant davantage son attention, il peut s'exprimer par la bouche du zombie, même si les mots qui en sortent peuvent paraître mal articulés. Il peut également contrôler ses actes, mais la distance qui les sépare et la complexité des instructions rendent la maîtrise plus délicate. Heureusement, la plupart de ses serviteurs sont d'une obéissance sans faille, n'ayant pas été animés avec une intelligence et une force d'esprit suffisantes pour résister à son aura de commandement. Seul Tetrahon ne lui rend pas de compte et agit librement. Néanmoins, quand Karitamen anime des morts récents en préservant l'essentiel de leur être, il doit bien faire attention à ne pas leur laisser une conscience trop aiguë, car ils risquent de s'avérer plus difficiles à contrôler.

Possessions

Tout ce que renferme la crypte appartient à Karitamen, y compris ses serviteurs et guerriers, et donc, toutes leurs possessions. Il laisse la plupart de ces objets et décorations (et des individus) dans leur emplacement de la crypte. Il porte cependant sur lui ses biens personnels, surtout ceux que l'on a placés ainsi lors des funérailles. N'hésitez pas à ajouter des objets de votre cru, y compris des objets magiques, si cela peut servir votre campagne.

Masque mortuaire doré



Les obsèques nehekharéennes mettaient un point d'honneur à préserver les défunts autant que possible, physiquement et esthétiquement. Pour cela, les dépouilles étaient accompagnées de masques peints selon les traits du défunt, de préférence dans la fleur de l'âge. Les masques des personnalités les plus opulentes étaient sculptés et pas seulement peints, et en métal plutôt qu'en bois. Les aristocrates avaient ainsi des masques en métal, souvent incrustés de pierres précieuses. Les masques des rois étaient en or.

Le masque mortuaire de Karitamen est particulier en ce sens qu'il est plus petit que la moyenne. Traditionnellement, pour les rois, cet objet couvrait toute la tête, mais aussi une grande partie des épaules et de la poitrine, en reproduisant le visage du souverain, son couvre-chef et son majestueux collier. Le masque mortuaire de Karitamen ne couvre que le visage, le menton et la gorge. Ceci est dû au fait qu'il fut enterré avec son heaume et son armure, qui se chargent de protéger les autres parties du corps habituellement concernées par le masque. Grâce au masque mortuaire, au heaume et à l'armure, la tête et le torse du Scarabée de la Mort étaient totalement protégés contre les éléments et en grande partie préservés des ravages du temps.

Le masque de Karitamen est cependant d'une conception et d'un métal traditionnels. Il est en or brut, moulé pour reproduire fidèlement le visage du roi à son apogée. Les yeux et les sourcils sont détaillés avec des lapis, tandis qu'une barbe des mêmes pierres et de jade pointe depuis son menton, tressée comme l'époque et le rang le voulaient. Après son réveil, Karitamen choisit d'extraire les pupilles du masque pour pouvoir lui-même voir tout en le portant.

Masque mortuaire de Karitamen

Connaissances académiques : histoire

Pouvoirs : le masque mortuaire de Karitamen confère un bonus de +10% à tous les tests de Commandement et d'Intimidation. Son porteur bénéficie en outre d'un bonus de +10% en Force Mentale.

Histoire : chaque masque mortuaire est conçu spécifiquement pour un individu. Il est conservé dans des étoffes jusqu'aux funérailles. Ôter un de ces masques du visage de son propriétaire est considéré comme un acte sacrilège. Celui de Karitamen fut forgé par un maître artisan de sa capitale, personne ne l'ayant jamais vu avant l'enterrement en dehors du concepteur, de Tetrahon et de Karitamen lui-même.

Lames de l'Honorable Trépas

Karitamen a appris le combat en maniant l'épée courte et devint un excellent bretteur. Mais lorsqu'il rejoignit l'armée d'Amenemhetum, il découvrit le khopesh. Le jeune guerrier se prit aussitôt de passion pour ces longues lames recourbées. Il hérita du khopesh d'un compagnon d'armes à l'issue d'un jeu de hasard et ne tarda pas à maîtriser l'arme. Un jour, alors qu'il patrouillait en compagnie de son unité, celle-ci fut assaillie par des orques. L'un de ses compagnons succomba dès la première charge. De sa main libre, Karitamen s'empara alors de l'arme du guerrier tombé. Les deux armes en main, il se transforma en derviche sanglant, fendant les lignes ennemies pour les prendre par-derrière. Il frappa encore et encore, jusqu'à ce que les orques battent en retraite dans la précipitation. Depuis ce jour, Karitamen porte toujours deux khopesh au combat.

Au départ, il se contenta des deux khopesh utilisés lors de l'embuscade ; celui qu'il avait gagné aux dés et celui de son compagnon tombé contre les orques. Mais sa réputation grandissant, il troqua ces deux armes contre une paire de khopesh réellement assortie. Plus tard, lorsqu'il devint général, Amenemhetum lui offrit deux magnifiques khopesh ornés de scarabées, ces lames devenant celles qui allaient le caractériser. Ses soldats donnèrent un nom à ces armes : les *Lames de l'Honorable Trépas*, car tous ceux qui entraient en contact avec leur tranchant connaissaient généralement une mort digne sur le champ de bataille.

Les deux armes présentent des lames en bronze rutilant, avec des rainures incrustées de cuivre volontairement oxydé. Les pointes sont recourbées, le tranchant apparaissant sur la partie externe de la lame. On pouvait affûter les khopesh d'un côté comme de l'autre, selon que le propriétaire souhaitait trancher ou entailler. La garde courte et circulaire a la forme d'un scarabée émaillé de noir, tandis qu'un autre scarabée en onyx noir émerge du large pommeau plat. La poignée est

en bois et lanières de cuir teintes en noir. Les deux lames ont un fourreau élégant en cuir robuste, tendu sur une structure en os et émaillé de bleu nuit avec une garniture en argent et en or, et de petits scarabées noirs à la pointe et l'ouverture.

Lames de l'Honorable Trépas



Connaissances académiques : histoire
Pouvoirs : les *Lames de l'Honorable Trépas* sont des armes enchantées. Au combat, elles confèrent un bonus de +20% aux tests de Capacité de Combat et l'une d'entre elles est considérée comme une arme de parade.
Chaque fois que l'une de ces armes inflige 1 point de Blessures, la victime perd un point de Blessures supplémentaire par round, jusqu'à ce qu'elle réussisse un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)**.
Histoire : Amenemhetum le Grand a fait forger ces khopesh par un maître armurier qu'il avait emmené avec lui de Nehekhara. Celui-ci, qui s'appelait Menkhatul, était un cousin lointain, et ses talents ne se limitaient pas à la forge, puisqu'il était érudit et touchait à la magie. Mariant ces domaines, il put produire ces lames imprégnées de sorcellerie, conçues dans les meilleurs matériaux et selon les techniques de pointe de l'époque. Elles furent offertes à Karitamen avec leur fourreau au cours de la cérémonie qui le vit promu général.

Karitamen dans le jeu

Le caveau de Karitamen risque fort d'être la dernière étape de l'exploration de la crypte par les PJ. D'après les renseignements de cet ouvrage et le caractère du mausolée, vous devriez maintenant avoir une bonne idée de la personnalité, des desseins et des intérêts de Karitamen. En résumé, on peut dire que le Scarabée de la Mort cherche à retrouver son statut de souverain des Principautés Frontalières avant de mener ses armées pour restaurer l'antique empire de Nehekhara.

Les réactions de Karitamen à l'entrée des aventuriers dans son caveau dépendront essentiellement de la manière dont ils se seront comportés durant l'exploration de la crypte. S'ils ont vandalisé le mausolée, profané des objets sacrés, détruit son conseiller, aggravé l'état du caveau familial ou terrassé sa monture, le Scarabée verra les personnages comme des ennemis et sera résolu à les découper en morceaux à la première occasion.

En revanche, si les PJ se sont montrés respectueux, le Seigneur Liche sera sincèrement impressionné et verra en eux d'excellents serviteurs en puissance. Il ne les considérera aucunement comme une menace, ayant au contraire l'intention de se servir d'eux.

Si les PJ ne l'attaquent pas d'emblée, il leur racontera son histoire, la manière dont il fut trahi et exposera fermement qu'il est le souverain légitime de ces terres. Il s'exprimera de façon convaincante et passionnée, insistant sur le fait qu'il ne cherche qu'à servir les intérêts des habitants de la région, en ramenant la justice et l'ordre là où l'anarchie a pris le dessus. Il ajoute que si les personnages l'aident à s'échapper, il en fera des seigneurs, les couvrira de richesses et leur permettra de terminer leurs jours dans le confort.

Si les PJ paraissent conciliants, il les informera qu'il leur faut retirer l'amulette et détruire les protections qui assurent sa séquestration. Dès lors, le Scarabée de la Mort sera libre de reprendre ce qui lui revient de droit. C'est à vous de décider comment jouer cela. Si les personnages acceptent de servir le Seigneur Liche, ils seront considérés comme des traîtres jusqu'à la fin de leurs jours, ce qui risque de les hanter à jamais.

Pièges

Cette pièce est en outre protégée par deux pièges sanglants.

Canopes

Les canopes sont posés sur une dalle sensible à la pression. Si quelqu'un les déplace, une énorme lame viendra fendre l'air depuis le plafond, tranchant tout ce qui fait face à l'ouverture de la cache. Ce piège est l'équivalent de la **Faux** du **Chapitre V : Crypte du Seigneur Liche**, page 38.

Piège des Rubis

Détection : Fouille Assez difficile (–10%)
Neutralisation : Crochetage Assez difficile (–10%)
Effets : un rubis de belle taille est posé sur la marche supérieure, entre le caveau et la chambre funéraire. La gemme est en réalité reliée à un levier situé à l'intérieur de la marche. Quiconque tente de ramasser le rubis doit réussir un **test d'Agilité Difficile (–20%)** sous peine de subir un coup d'une valeur de dégâts de 5, un bloc de pierre tombant du plafond.

Poignard des âmes entravées



La dague que l'on trouve sous l'appui-tête de Karitamen est longue et fine. Elle n'a ni garde ni pommeau, mais la lame s'évase vers la base, formant ainsi une sorte de butoir pour la main. La poignée est en ébonite lisse, gravée de croisillons pour une meilleure prise. La lame est sombre, mais son tranchant brille comme l'argent. Les runes qui sont gravées sur toute la longueur semblent rougeâtres, comme si

elles avaient rouillé. Toute personne connaissant un tant soit peu l'armurerie verra tout de suite que cette lame est faite pour poignarder, et non pour trancher ou parer. C'est l'arme d'un assassin, et elle se languit de remplir sa mission.

Poignard des âmes entravées

Connaissances académiques : magie

Pouvoirs : chaque fois que le *poignard des âmes entravées* inflige au moins 1 point de Blessures, la victime perd aussitôt 5 points de Blessures supplémentaires. Chaque round suivant, elle perd 1 point de Blessures supplémentaire, jusqu'à ce qu'elle réussisse un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)**.

Cette arme peut par ailleurs passer outre toutes sortes de protections magiques. Les cibles qui bénéficient de points d'armure supplémentaires ou de toute autre protection contre les armes ne jouissent pas de ces défenses contre les attaques infligées par cette dague. Les personnes tuées par cette arme voient leur esprit noué à leur dépouille. Si elles sont ensuite le sujet d'un sort de *réanimation*, elles deviennent des morts-vivants supérieurs, à l'appréciation du MJ.

Histoire : cette dague recouverte de runes est l'arme qui perça les protections de Karitamen, le tua et lia son âme et son corps pour l'éternité. C'est un ancien prêtre de Khemri, dément, qui forgea cette lame après avoir vendu sa propre âme au Chaos, en échange de savoir et de pouvoir. Les runes sont celles du Chaos. C'est leur influence corruptrice de la réalité qui permet à la dague de trancher si facilement la magie et de détruire le lien entre l'âme de l'au-delà. Après la mort du prêtre, la lame disparut, mais elle refit surface à plusieurs reprises, chaque fois pour mettre fin à la vie d'un roi ou d'un prêtre. L'un des nobles contrariés de l'entourage de Karitamen avait un cousin à Khemri qui avait entendu parler du poignard et l'avait mentionné en passant. L'aristocrate partit donc à la recherche de l'arme et la trouva dans une boutique de vente d'armes, dans une bourgade sans nom. Le petit bourg disparut peu de temps après. Le prêtre Tetrahon intervint trop tard pour sauver Karitamen, mais il arriva à temps pour confisquer le poignard et insista pour que l'arme du meurtre soit enterrée avec sa dernière victime.

Gantelet de Hraklonesh



Ce lourd gantelet est conçu à partir de fines bandes d'une étrange pierre sombre proche de l'œil-de-tigre, dont les couleurs changent au gré de la lumière, allant du vert sombre à un bleu sinistre, en passant par le noir et le rouge profond. Le gantelet est d'une conception remarquable, chaque bande étant hermétiquement superposée à la précédente, ce qui confère une parfaite protection tout en ne nuisant pas à la mobilité. La surface est gravée de runes alternant avec de minuscules visages à la bouche bée d'horreur. Le bord extérieur de chaque bande est incurvé, formant une pointe redoutable, tandis que les doigts sont effilés en griffes. Des pointes du même genre saillissent au niveau des jointures des doigts. L'intérieur du gant est garni de satin rouge, mais un examen rapproché et **un test d'Intelligence Très difficile (–30%)** permettent de repérer comme des dizaines de piqûres d'épingle. En passant le doigt sur le satin, on remarque que de minuscules aiguilles très affûtées sont réparties sur toute la surface. Il faut cependant dans ce cas réussir un **test d'Agilité Très difficile (–30%)** pour éviter de se faire piquer par ces pointes.

Gantelet de Hraklonesh

Connaissances académiques : démonologie

Pouvoirs : lorsque quelqu'un enfile le gantelet, sa chair est transpercée de part en part par de minuscules aiguilles. Le sang active alors le gantelet, qui entre en symbiose permanente avec la chair du sujet. Une fois que le sang a coulé, seule la mort du personnage ou la perte du membre permettent de retirer le gantelet. Le porteur de l'objet voit ses valeurs d'Endurance et de Force augmenter de +10%. Le gantelet produit une aura proche de celle de la malepierre et l'exposition prolongée entraîne des mutations. Pour chaque semaine où on le porte, il faut réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** sous peine d'acquérir une mutation.

L'autre pouvoir de cet objet est lié à son origine. C'est un véritable artefact du Chaos. Les démons peuvent posséder le porteur actuel, dont la chair ne devient qu'un portail vivant qui finit par adopter la propre apparence du démon. Ce dernier doit tout d'abord localiser le gantelet, puis convaincre son porteur de lui offrir son être de son plein gré (toute forme de coercition est vouée à l'échec). Une fois que le porteur s'est ainsi offert, seul le démon concerné peut se servir de lui comme portail. Même si les premières tentatives visant à traverser se soldent par des échecs, nul autre démon ne peut prendre sa place. Bien entendu, dès qu'une tentative est couronnée de succès, le propriétaire du gantelet meurt.

Histoire : Hraklonesh de la Gueule Écartelée était un démon, un sbire de Khorne, le Dieu du Sang. Il y a bien longtemps, alors que l'Empire récupérait encore de la destruction qu'il avait évitée de justesse des mains des skavens, les fidèles de Khorne parvinrent à ouvrir un portail vers les plans du Chaos. Khorne dépêcha Hraklonesh pour qu'il prépare le terrain en attendant l'arrivée des armées du Dieu du Sang. Le démon se mit à l'œuvre, entraînant des vagues de violence, de sang et de destruction. Les héros d'Ulric finirent par endiguer son entreprise et parvinrent à détruire le démon. Le corps de Hraklonesh était anéanti, mais aussi son âme. Des biens et de la chair du démon, il ne resta que le gantelet. Cet objet finit par atterrir dans un sanctuaire d'Ulric, où il était entreposé comme symbole de la puissance du dieu.

Dix ans plus tard, le temple fut rasé par une bande de gobelins. Le chef s'empara du gantelet et devint un grand guerrier, respecté par toute la race. Malheureusement pour lui, il finit par être terrassé par deux nains tueurs de géants et le gantelet disparut avec lui.

Pendant les siècles qui suivirent, l'objet alla de propriétaire en propriétaire. Certains le portaient directement, d'autres ne faisaient que l'afficher, mais tous finirent par succomber à son aura et connurent une fin brutale.

Le gantelet atterrit entre les mains d'un homme du nom de Derek Toller, brigand de la pire sorte, qui volait davantage pour avoir un prétexte pour tuer, que par réel besoin financier. Avec l'aide du gantelet, il s'établit comme une sorte de chef brigand de toute une région, jusqu'à ce qu'une nuit, quelqu'un se glisse dans sa forteresse pour lui trancher la gorge et récupérer l'objet qu'il portait encore. L'assassin était un Stirlander de petite taille du nom de Werner Granult. Suivant les instructions de Slaanesh, Granult porta le gantelet dans les Frontalières et à l'intérieur de la crypte de Karitamen. Il mourut dans le mausolée et sa dépouille fut portée devant Karitamen, qui reconnut aussitôt l'objet comme un important artefact du Chaos. Il éprouva instantanément une haine à l'égard du gantelet, mais préféra le garder près de lui, pour s'assurer qu'il ne tombe pas entre les mains de cultistes. C'était précisément ce qu'espérait Slaanesh.

Pièce 7-3 : puits vers l'au-delà

Une sortie de la crypte, à la valeur symbolique.

> ***La porte de gauche du caveau, celle qui présente le symbole aquatique, s'ouvre sur un petit couloir qui aboutit sur un étroit puits vertical. Vous n'en voyez pas le fond, mais vous percevez distinctement le bruit de flots vifs en contrebas.***

Le puits plonge de plus de trente mètres et se termine à l'aplomb d'une rivière souterraine qui court sous le massif. Ce passage fait le lien symbolique vers l'au-delà. Les parois, le sol et le plafond de cette petite pièce sont en granit brut. Le puits a une section carrée de 60 cm, si bien qu'une personne de petite taille peut théoriquement y descendre, ou s'y hisser, à condition de pouvoir nager dans les flots qui déferlent plus bas.

Développement

C'est la seule autre issue de la pyramide. Ce peut également être un accès, donnant directement sur la chambre funéraire et le caveau de Karitamen.



Journal intime, 62e jour

Ce tombeau ! Ce tombeau ! J'en rêve jour et nuit ! Je ne pourrai jamais chasser de mon esprit ces bas-reliefs, ces fresques, ces statues si vivantes d'aspect !

Deux jours durant, je me suis tapi à proximité de l'entrée, en attente, observant et écoutant. Je ne sais pas exactement ce que j'attendais... peut-être un signe me disant qu'il était temps pour moi d'y entrer. Ce qui est certain, c'est que j'ai attendu et que ces squelettes hideux sont passés plus d'une fois devant moi bien que, par chance, ils ne se soient pas aperçus de ma présence. Le soleil s'est levé, me rôtissant le cuir et réchauffant les sables autour de moi jusqu'à ce qu'ils fument de chaleur. La nuit est tombée et la vapeur que j'ai vue alors était celle qui s'échappait de mes lèvres glacées tandis que je frictionnais mes doigts et mes orteils pour les réchauffer.

C'est à l'aube du troisième jour que je l'ai sentie. Ou entendue. C'était comme si quelqu'un m'avait murmuré : « Viens ». La voix était dans ma tête ou dans mes pensées ou peut-être dans le vent, mais elle m'a attiré vers le tombeau et je n'ai pu lui résister.

Un jour, peut-être, j'écrirai le récit de mon errance dans cette tombe, les couloirs et les escaliers, les pièces et les portes. Je sais que je pourrais y retracer mon chemin même avec les yeux bandés, car je revois encore dans mon esprit chacune de ses mosaïques et chacune de ses sculptures. Il y avait des pièges à foison et j'ai plus d'une fois manqué de succomber au génie inventif de ces bâtisseurs nehekharéens morts depuis longtemps qui ont fait surgir des pieux sous mes pieds, ont lancé des fléchettes en direction de mes yeux et ont fait tomber d'énormes blocs de pierre sur ma tête confiante. Je ne saurais dire comment j'ai survécu à tout cela. Peut-être ai-je été guidé par quelque autre sens. Peut-être cette voix qui m'avait appelé m'accorda-t-elle son inspiration. Peut-être ai-je été protégé. Ou peut-être ai-je seulement eu beaucoup de chance et me suis-je montré suffisamment habile pour tirer parti de cette chance.

Quoi qu'il en soit, j'ai trouvé mon chemin parmi ces longs couloirs, en descendant dans cet étrange puits, j'ai découvert des portes secrètes et traversé de vastes chambres aux nombreux piliers. J'ai vu des quantités de statues, mais aucun des morts qui marchent. Aucun cadavre ne s'est mis en travers de mon chemin, aucun squelette animé ne m'a empêché d'avancer. J'ai vu des chats momifiés en quantité, mais aucun n'est soudainement revenu à la vie au moment où je passais devant eux, prudemment mais en toute sécurité. Non, les dangers sont inhérents à la tombe elle-même, à son astucieuse disposition, aux pièges qui se dissimulent dans l'épaisseur de ses murs, de ses dallages et même des plafonds. Mais de ceux-ci, j'ai su venir à bout car ce n'étaient que des objets ordinaires, mécaniques, et non des créatures de magie et d'horreur.

J'ai fini par arriver dans une petite antichambre. Elle était meublée comme un salon de réception, avec une table et des chaises disposées comme en prévision d'un macabre thé. Il n'y avait pas grand-chose d'autre à y voir, excepté une porte, à l'autre bout de la pièce, gravée de plusieurs symboles de puissance : le soleil et la lune, une étoile filante, un grand fleuve. J'ai compris qu'ils représentaient quelque chose, bien que je ne sache dire quoi, et qu'ils étaient importants et même sacrés. Étais-je à la fin de mon voyage ? Se pouvait-il qu'au-delà de cette simple porte puisse se trouver le centre du tombeau, la crypte où dormait son occupant ?

J'ai eu un instant d'hésitation. Je profanais cet endroit par ma simple présence. Aucune créature vivante n'était supposée arpenter ces lieux une fois que le corps y avait été déposé et que les portes en avaient été scellées, pourtant j'étais là, le souillant de ma présence. Jusqu'à présent, je n'avais dérangé aucun de ses occupants. Je n'avais rien vu d'autre que ces chats étrangement enveloppés de bandelettes... pas de serviteurs, pas de gardes d'honneur. Je n'avais troublé le repos éternel de personne. Cependant, si j'ouvrais cette porte, j'avais le sentiment qu'il en irait tout autrement.

J'avais vu les créatures qui rôdaient à la surface, dans les montagnes, et je savais qu'un pouvoir ésotérique avait dû les tirer de leur sommeil pour leur donner cette parodie de vie. Il était fort probable que ce pouvoir émanait de la tombe elle-même et, plus probablement encore de son occupant. Si c'était le cas, avais-je réellement le désir de troubler le repos d'un tel être ?

Mais j'étais arrivé jusque-là. Je n'allais tout de même pas rebrousser chemin. À nouveau, la voix m'appela et à nouveau j'obéis. Je traversai la pièce, comme en transe, contournant les meubles et évitant même certaines zones du plancher qui, pour une raison inconnue, me parurent peu sûres. Rien ne m'attaqua, je ne déclenchai aucun piège et je supposai que mon ange gardien était encore intervenu.

Je me suis retrouvé devant la porte. Elle n'avait qu'une poignée de cuivre ordinaire dont la simplicité détonnait avec toutes les richesses que j'avais pu voir précédemment. Je l'ai saisie d'une main ferme, sans craindre le moindre piège, et elle a tourné facilement sous ma main. Ensuite, je l'ai repoussée devant moi et elle s'est ouverte en glissant, révélant la chambre qui se trouvait derrière. Je suis tombé à genoux en voyant ce qui m'attendait à l'intérieur de cette pièce. Aujourd'hui encore, je revois cette image à chaque fois que mes paupières se ferment. Je sais qu'elle ne me quittera jamais, qu'elle est imprimée dans mon cerveau comme au fer rouge et qu'elle y restera jusqu'à la fin de mes jours.

C'était un homme, autrefois. Un homme de grande taille, en vérité et qui devait être puissamment bâti à en juger par ses larges épaules. À présent, ce n'était plus qu'une coquille vide, enveloppée de vêtements en loques qui lui conservaient une partie de son ancienne forme et à travers lesquels pointaient d'antiques ossements blanchis. Sa taille était ceinte d'un pagne fait d'une magnifique étoffe pourpre aux ourlets brodés de fil d'or. Son thorax était couvert d'une splendide cuirasse de métal bleu-noir rehaussé d'or, qui reluisait dans la lumière des torches. Ses bras et ses jambes étaient protégés par des brassards et des jambières assorties, et son heaume était décoré de la même façon. Au cimier de celui-ci se dressait fièrement un cobra d'or et un scarabée noir était posé juste en dessous, protégeant l'arête du nez. La créature avait un visage d'or, d'une étincelante perfection et je vis qu'il s'agissait d'un masque qui était même doté d'une barbe sculptée en pierre bleue. Mais j'entrevis un rougeoiement à travers les fentes de ses yeux et je compris que quelque chose me regardait derrière cette façade métallique. Dans ses mains, il tenait une crosse et un fléau, que je reconnus comme les attributs symboliques des souverains nehekharéens. À sa ceinture, je vis également deux longues épées aux lames curieusement recourbées. Je frémis à leur vue et fus très heureux de voir qu'elles ne quittaient pas leurs fourreaux incrustés de joyaux.

Tandis que je le fixai, les yeux écarquillés, frappé d'immobilité, il s'avança vers moi d'un pas empreint de dignité. Ses mouvements présentaient une étrange alliance de fragilité et de force, d'hésitation et de grâce. Je sentis mon sang refluer à son approche, persuadé que ma dernière heure était venue. Il s'arrêta alors à quelques pas de moi et leva sa crosse.

« Lève-toi », murmura-t-il d'une voix cassée, enrouée, mais toujours impérieuse. J'eus un frisson en reconnaissant la voix qui m'avait invité à entrer dans le tombeau. Pourtant, même en découvrant son origine, je ne pus résister au pouvoir de cette voix. J'obéis à son injonction et me relevai.

« À présent », ajouta la créature en se penchant vers moi et en levant les mains pour croiser la crosse et le fléau contre son plastron, « dis-moi, mortel, pour quelle raison tu as violé la sépulture du Scarabée de la Mort et troublé mon repos éternel ? »

J'avais la bouche sèche ; ma langue était comme un bloc de bois. Je sentis mon sang bourdonner dans mes veines et je sus que la créature pouvait l'entendre, elle aussi. Je compris que ma réponse serait sans doute le dernier rempart capable de me protéger de la damnation éternelle qui avait frappé ceux que j'avais épiés dans la vallée, au cours des journées précédentes.

Devant moi, la créature attendait, immobile, cependant quelque chose dans son attitude traduisait l'impatience. Finalement, sentant que je ne pouvais me taire plus longtemps, j'ouvris la bouche, me léchai les lèvres avec ce qui me restait de salive et commençai à parler.



~ Chapitre XIII ~ Conclusion

Et que fait-on maintenant ? Comment conclue-t-on ? Tout dépend bien entendu de vous, de votre histoire, de vos objectifs et de vos joueurs. Le cadre de ce scénario est très ouvert et ses débouchés sont divers. Voici néanmoins quelques suggestions.

Libérés de la menace de la crypte

Karitamen est détruit et sa crypte démolie. Tetrahon est mort ou s'est échappé, mais il n'a plus de mission. Il pourra en revanche décider de venger son ami et roi. L'amulette est soit extraite de la crypte et de nouveau présente pour le reste du monde, soit enfouie sous la montagne pour l'éternité. Une partie du trésor a peut-être été récupérée par les aventuriers ou l'un ou l'autre des princes, ou toute combinaison de ces divers personnages.

Maintenant que l'influence de Karitamen s'est évanouie, Haflok est plus rationnel et moins déterminé à étendre son royaume. Le sigmarite se concentre de nouveau sur la protection de ses frontières, notamment contre les assauts des peaux-vertes et des mutants. L'influence de Strykssen s'affirme, en revanche, car Karitamen faisait son possible pour limiter l'emprise du magus du Chaos. De même, le culte du Sceptre de Jade éprouve une liberté inexpliquée, et ses atrocités reprennent de plus belle.

Le domaine de la liche

L'amulette et les protections de la porte ont été détruites ou déplacées, si bien que le Seigneur Liche est enfin libéré de son tombeau transformé en prison. Il rassemble ses forces et assoit de nouveau son autorité sur le monde des mortels, ses guerriers morts-vivants massacrant quiconque lui fait obstacle. Il mène une guerre sans merci aux trois princes, qui sont obligés de coopérer pour lui résister. Haflok est tiraillé, car il finit par comprendre qui est le véritable initiateur de ses visions, ce qui ébranle sa foi. Strykssen incite Levrellian à détruire la liche aussi vite que possible.

Malheureusement pour les princes, Karitamen est un tacticien brillant doublé d'un puissant guerrier. Il est également capable de piocher parmi les soldats morts de ses ennemis pour renforcer ses propres effectifs. Il avance inexorablement à travers toute la région, qu'il reconquiert hectare par hectare. Poussé dans ses derniers retranchements, Levrellian finit par écouter Strykssen et retrouve le gantelet, puis il invoque le Chaos. Le démon entre en jeu pour affronter la liche, combat qui dévaste la région.

Royaume frontalier

L'un des princes écrase les deux autres et prend le contrôle de la région. S'il s'agit de Haflok et que Karitamen existe encore, le sigmarite devient le pantin du Seigneur Liche. Si c'est Levrellian et que Strykssen est toujours en vie, il se soumet malgré lui à la volonté du magus. Fatandira n'a de comptes à rendre à personne et elle est la plus pondérée des trois, mais elle est aussi celle qui a l'armée la plus faible et a le moins de chances de s'imposer. Karitamen se réjouit de la situation quel que soit le vainqueur, car si un mortel contrôle toute la région, le premier pas sera fait pour son projet de réunification et de reconquête de son ancien royaume.

Le règne du Chaos

Strykssen met la main sur le gantelet ou parvient à voler la malepierre du temple du Sceptre de Jade. Dans les deux cas, il a acquis un puissant objet du Chaos et le démon qui l'habite commence à agir, dévorant Strykssen durant l'opération, avant de véritablement fouler ce monde. Il invoque une légion de serviteurs et ravage le pays, écrasant tous ses opposants en laissant un sillage de mort et de destruction derrière lui.



Les princes tentent de résister au démon, y compris Levrellian qui a réalisé son erreur, mais les soldats mortels ne sont pas de taille face aux hordes. Karitamen, s'il existe encore, envoie ses morts-vivants contre les créatures du Chaos, mais il n'a pas les effectifs suffisants pour les repousser. Ses forces finissent elles aussi par se désagréger. La région se transforme en désolation, qui n'est pas sans rappeler la Terre des Ombres, bien plus au nord, et son influence déborde sur les terres alentour, tandis que le démon prépare ses troupes à l'expansion.

Maison communale

Le Sceptre de Jade résiste à tous les assauts et devient même plus fort. Ses partisans prennent le contrôle de l'*Amulette de Shesh*, qui appartient à leur dieu, et mettent également la main sur le gantelet, qui rend plus fort tout démon ou adorateur du Chaos. Armés de ces deux reliques et de leur propre statue imprégnée de malepierre, les cultistes commencent à présenter des mutations, le Chaos coulant dans leurs veines les rendant plus puissants que jamais. Ils ouvrent les portes du bourg et déferlent sur la région, torturant, tuant et assouvissant leurs désirs où qu'ils aillent. Ces déments ne tardent pas à dominer toute la région, tandis que les princes se sont réfugiés dans leurs forteresses respectives, ultimes défenses contre ces êtres décadents. Karitamen s'insurge contre cette corruption qui s'infiltre sur ses terres, mais il ne peut l'empêcher depuis son tombeau. Les artefacts du Chaos protègent les cultistes de sa magie et les fanatiques mortels ne tardent pas à s'imposer sur ses guerriers morts-vivants. La région est un foyer de dépravation où l'on encourage tous les excès charnels.

Récompenses

En fonction de votre histoire et de leurs actions, les personnages peuvent gagner entre 400 et 600 points d'expérience pour avoir survécu à l'exploration de la crypte et aux aventures dans les contrées environnantes. Cela exige de pénétrer dans la pyramide, de la traverser, de rencontrer Karitamen, d'avoir affaire à au moins un prince et de faire face à Strykssen ou aux cultistes du Sceptre de Jade. Les aventuriers pourront recevoir des points supplémentaires pour les idées, actes et paroles sortant de l'ordinaire.

~ APPENDICE I ~ NOUVELLES CRÉATURES

Cet appendice décrit les diverses créatures que les personnages sont susceptibles de rencontrer durant l'exploration de la crypte. Notez que la plupart de ces défenseurs sont des morts-vivants ou des créatures artificielles. Par conséquent, ils ne vagabondent pas comme des individus normaux, et ils ne mangent, ne boivent ni ne dorment. Ceux qui sont en faction à un poste précis y demeurent jusqu'à ce qu'ils soient activés. Il est impossible de les prendre par surprise, mais rien n'empêche de détourner leur attention et les distraire pour les attirer ailleurs.

Les morts-vivants ne sont pas les seules créatures qui gardent le tombeau de Karitamen. Après tout, ils ne savaient pas que Nagash les réanimerait, les serviteurs et guerriers étant censés attendre des millénaires avant d'être réveillés. Les tombes nehekharéennes ont toujours été l'objet de pillages et il était donc nécessaire de disposer de gardiens insensibles au vieillissement et à la mort, et qui ne perdraient pas de vue leur rôle. La sorcellerie était donc de rigueur. En usant de leur magie, le Scarabée de la Mort et son prêtre créèrent plusieurs gardiens mystiques pour défendre le tombeau contre les intrus. Ces créatures restent là où on les a placées jusqu'à ce que la présence d'un intrus les active. Elles attaquent alors sans s'arrêter jusqu'à ce qu'elles soient détruites ou qu'il ne reste plus aucun intrus en vie. Ensuite, ces créatures retournent à leur état passif, attendant patiemment l'apparition d'autres importuns. Aucune des créatures mentionnées ci-dessous ne se déplace dans le tombeau à moins d'avoir reçu des instructions spécifiques dans ce sens.

NOUVELLES CRÉATURES

On pourra rencontrer toutes les créatures suivantes à l'intérieur ou aux alentours de la crypte de Karitamen.

Bastethi

Les anciens rois nehekharéens se servaient souvent de grands félins comme animaux de compagnie, les utilisant pour protéger leur foyer ou les aider à la chasse. À la mort du roi, ses compagnons favoris étaient souvent enterrés avec lui, gardant leur maître dans la mort comme ils le faisaient de son vivant. Comme tous les félins étaient considérés comme bénis des dieux, ils étaient soigneusement préservés, et on les momifiait avec autant de minutie que leurs seigneurs humains.

Ces créatures sont des adversaires mortels. Elles conservent une partie de leur intelligence animale et de leur allure royale. On a aussi découvert des gardiens morts-vivants semblables aux bastethi parmi les antiques tumuli du Vieux Monde, en particulier dans les Principautés Frontalières. Les érudits débattent encore pour savoir si ces tumuli sont la preuve de l'existence de colonies nehekharéennes dans le Vieux Monde ou si les habitants primitifs de cette région imitaient tout simplement les pratiques des grandes civilisations du sud.

«Nous les découvrîmes à l'entrée du tombeau. Il y en avait deux, tapis dans des alcôves situées de part et d'autre du tunnel. Ils se levèrent quand nous approchâmes, leurs griffes de bronze raclant le sol de pierre. Malgré les bandages jaunis dont ils étaient recouverts, ils conservaient une sorte de grâce altière. Leur cou était orné d'un torque d'or, et des émeraudes vertes brillaient dans leurs orbites vides, reflétant la lumière de nos torches. Soudain, ils bondirent sur nous, faisant preuve d'une rapidité et d'une agilité qu'on ne retrouve pas d'ordinaire chez les morts-vivants. J'eus tout juste le temps de faire feu à l'aide de mon pistolet avant qu'ils ne soient sur nous.»

— Heinrich Johannes, expert en artefacts anciens

«Tandis qu'Heinrich dépouillait les cadavres des félins de leur or et de leurs joyaux, je commençai à examiner les hiéroglyphes à demi effacés sur les murs. Comme je m'y attendais, ils représentaient les anciens dieux nehekharéens régnant sur leurs sujets. Sur chaque image, on voyait un félin, car les Nehekharéens les considéraient comme des messagers, des gardiens et des espions des dieux. L'érudit tiléen Rosillito Ippolini pensait que ces gens avaient divers félins en guise d'animaux de compagnie, croyant qu'ils leur portaient chance ou qu'ils attiraient sur eux la bénédiction des dieux. Il semble qu'ils respectaient cette coutume même dans la mort.»

— Professeur Eliot Denheim, aventurier lettré

~ BASTETHI ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36%	0%	41%	45%	28%	8%	79%	10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	4	4	7	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux +20%, Dissimulation, Esquive, Perception
Talents : Armes naturelles, Effrayant, Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales :
- *Bond brutal* : les bastethi bondissent sur leurs ennemis et les déchiquètent à l'aide de leurs griffes. Un bastethi peut effectuer trois attaques lors d'une charge.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes et crocs
Perspective d'éradication : Assez difficile



Bastethi suprême

Les bastethi suprêmes sont les restes momifiés des chats sacrés des temples, créatures que vénéraient jadis les Nehekharéens. Ces félins morts-vivants sont des réservoirs de nécromancie et rendent plus dangereux encore les autres morts-vivants qui les entourent, allant jusqu'à ranimer les cadavres environnants sous forme de zombies et de squelettes. Les nécromanciens recherchent parfois ces monstres pour les dépouiller de leur pouvoir ou en faire leurs serviteurs, mais jusqu'à ce jour, seuls les prêtres liches de Nehekhara sont parvenus à s'assurer de leur loyauté.

~ BASTETHI SUPRÊMES ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
20%	0%	18%	21%	55%	12%	89%	12%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	8	1	2	5	3	0	0

Compétences : Déplacement silencieux +10%, Dissimulation, Escalade +10%, Esquive +10%, Perception
Talents : Armes naturelles, Chance, Effrayant, Magie noire, Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales :
* *Béni des dieux* : la faveur divine des dieux nehekharéens confère aux bastethi suprêmes le talent Chance, leur octroyant ainsi 1 point de Fortune. De plus, cette bénédiction s'étend à ceux qui les entourent. Si le bastethi suprême le souhaite, il peut utiliser son point de Fortune au profit d'un autre mort-vivant doué de conscience situé dans son champ de vision.
* *Maître des morts* : les bastethi suprêmes peuvent utiliser leur caractéristique de Magie pour lancer les sorts suivants issus du domaine de la Nécromancie : *animation des morts*, *appel de Vanhel* et *réanimation*. Si le bastethi suprême obtient un double ou un triple à son jet d'incantation, il doit tirer sur la **Table 7–5 : la colère des dieux**, page 144 de *WJDR*, pour découvrir ce qui se produit.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes
Perspective d'éradication : Assez difficile

Gardien des tombes

Si les soldats squelettes témoignent du niveau de discipline et de compétence que Karitamen exigeait de ses guerriers, les gardiens des tombes en sont la preuve « animée ». Guerriers d'élite de leur temps, ils conservent une grande partie de leurs souvenirs et sont d'une loyauté à toute épreuve envers leur maître. Triés sur le volet parmi ses serviteurs mortels, ils donnèrent leur vie avec plaisir pour protéger le Scarabée de la Mort lors de son voyage aux enfers.

En pratique, les gardiens des tombes sont des versions plus grandes et plus puissantes des soldats squelettes. Ils sont plus robustes, plus rapides et plus dangereux, ayant conservé une plus grande partie des compétences martiales qu'ils avaient de leur vivant. Comme les soldats squelettes, ils bénéficient des procédures avancées des Cultes Mortuaires, ce qui leur permet de retenir leur intellect et leur entraînement.

Chargés de protéger les sanctuaires du tombeau, les gardiens ne devraient pas être rencontrés à l'extérieur à moins que Karitamen ne se libère d'une façon ou d'une autre, et dans ce cas, ils lui serviront de suite personnelle. Ils sont efficaces et sans pitié, massacrant quiconque ose poser les pieds dans la crypte.

Les gardiens des tombes ressemblent à des squelettes, sauf qu'ils ont conservé sur leurs os une peau fine comme du parchemin. Leurs yeux sont deux globes ardents et rougeoyants de la taille d'une tête d'épingle. Leur bouche s'étend en un sourire béant, révélant les dents noircies et brisées de leur crâne. Ils portent des armures de cuir bouilli d'excellente facture et des boucliers estampés du motif du scarabée, symbolisant leur allégeance envers la mort.

~ GARDIENS DES TOMBES ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38%	33%	42%	45%	36%	24%	36%	15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	4	4	4	0	0	0

Compétences : Esquive +10%, Perception +20%,
Talents : Coups puissants, Effrayant, Mort-vivant, Parade éclair, Vision nocturne
Règles spéciales :
* *Lame sépulcrale* : toute arme portée par un gardien des tombes est considérée comme magique. De plus, ces monstres bénéficient de la fureur d'Ulric quand ils obtiennent un 9 ou un 10, pas seulement sur un 10.

Armure : armure légère (armure de cuir complète)
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1
Armes : arme à une main (khopesh), bouclier
Perspective d'éradication : Assez difficile

Soldat squelette

Les guerriers de Karitamen étaient déjà de redoutables adversaires de leur vivant. Karitamen lui-même était un grand guerrier ainsi qu'un général de talent, et après être devenu roi, il rassembla ses soldats les plus doués et les plus fidèles pour en faire sa garde royale. Ses cent meilleurs hommes furent donc tués, momifiés et placés dans le tombeau avec lui quand il mourut. Quand Karitamen fut réveillé par la malédiction de Nagash, ses gardes le furent également, transformés en puissants soldats squelettes.

Contrairement aux squelettes ordinaires, les soldats squelettes sont intelligents. Ils sont assez malins pour obéir à des ordres complexes, mais aussi pour agir de leur propre chef si nécessaire. Ceci est dû au fait qu'ils furent enchantés à l'aide d'une version plus avancée du processus des Cultes Mortuaires destiné à leur permettre de conserver leur intelligence et leurs compétences martiales.

L'autre différence majeure entre les soldats squelettes et les squelettes ordinaires est leur équipement. Karitamen s'assura que ses gardes royaux disposent des meilleures armes et armures possibles. Certains rois ne se souciaient que de l'apparat et équipaient leurs gardes domestiques d'armures splendides mais peu efficaces. Karitamen avait connu trop de batailles pour commettre une telle erreur. Ses armuriers fabriquèrent des armures de grande qualité et des armes relativement esthétiques, mais en se concentrant plus sur leur efficacité que sur leur apparence. Par conséquent, ses soldats squelettes sont extrêmement bien équipés et protégés, et particulièrement dangereux.

Chaque soldat squelette porte une splendide cuirasse au pourtour doré, décorée à hauteur de la gorge du scarabée d'onyx, symbole des serviteurs de Karitamen. Des bracelets et des jambières d'or ciselé, accompagnés d'un casque d'or marqué de runes et décoré d'un scarabée juste au-dessus du nez, complètent leur armure. Chacun porte une épée recourbée dont la garde et le pommeau sont en or et marqués du scarabée de Karitamen, ainsi qu'une longue dague de



bronze suspendue à la chaîne dorée qui leur tient lieu de ceinture. Plusieurs guerriers portent aussi des décorations personnelles, des anneaux, des pendentifs et des bracelets ou des ceintures plus travaillés, ou encore une deuxième arme à laquelle ils tenaient particulièrement. Leurs orbites émettent la lueur rouge caractéristique des morts-vivants, mais chez ces guerriers, elle se présente sous la forme d'un minuscule point écarlate, comme si de petits yeux rouges vous fixaient depuis l'intérieur de leurs crânes, et elle témoigne d'une intelligence évidente.

Les armes et armures qu'utilisent ces créatures sont considérées comme des objets de bonne qualité.

~ SOLDATS SQUELETTES ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	20%	30%	30%	25%	15%	28%	12%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Compétences : Esquive, Fouille, Langue (nehekharéen), Perception
Talents : Effrayant, Mort-vivant, Vision nocturne
Armure : armure lourde (plastron, casque, brassards d'acier)
Points d'Armure : tête 2, bras 2, corps 2, jambes 0
Armes : arc et 10 flèches, arme à une main (khopesh)
Dotations : aucune
Perspective d'éradication : Moyenne

Ushabti

Ces statues de pierre massives sont trois fois plus grandes qu'un homme. Chacune est sculptée à l'effigie d'un des dieux nehekharéens et porte les armes préférées de celui-ci ; généralement une épée dorée et recourbée, un fléau d'armes ou une imposante masse d'armes en forme de sceptre. En tant que gardiens, les ushabti protègent les grandes pyramides des Rois des Tombes et sont généralement postés sur des socles situés aux abords de la tombe. La plupart du temps, l'ushabti n'est qu'une simple statue, quoique imposante, mais les prêtres liches ont le pouvoir d'imprégner ces réceptacles d'une terrible magie. Quand ils entonnent d'antiques rituels, ces statues prennent vie et descendent de leur socle pour tout détruire sur leur passage. Une fois éveillé, les yeux de l'ushabti brillent d'une lumière dorée. Les ushabti ne parlent pas et n'émettent aucun son en dehors du fracas de leur pas lourd et des objets qu'ils détruisent.

Comme la plupart des statues et sculptures nehekharéennes, les ushabti sont taillés dans la pierre solide puis plâtrés et peints. Toutefois, leurs armes et leurs armures ne sont pas en métal : des joyaux peuvent être incrustés aux endroits adéquats, mais sinon, l'ushabti tout entier est taillé dans un unique bloc de pierre, accessoires compris.

Une fois animé, un ushabti abrite les âmes des morts. Malgré cela, il n'a pas vraiment d'intelligence. Les ushabti sont des objets créés dans un but précis, et ils peuvent obéir à des ordres élémentaires. Un ushabti peut faire la différence entre les morts-vivants et les vivants, les créatures artificielles et naturelles, et même entre les Nehekharéens et les étrangers. Ils peuvent reconnaître ceux qui les ont animés à coup sûr et n'obéissent qu'aux ordres de ceux-ci, à moins qu'on ne leur ordonne le contraire.

«Au début, je trouvai cela plutôt drôle, en particulier après notre combat contre les deux gros félins, à l'extérieur. Un chat était assis sur le sarcophage central. Pas l'un des gros prédateurs, mais une sorte de chat de gouttière ordinaire, de ceux qu'on voit chasser les rats à Altdorf. Celui-ci était un peu plus impressionnant, certes. Il était orné d'or et de joyaux et enveloppé dans des bandelettes, comme les autres. J'avais presque pitié de cette pauvre créature. Contrairement à ses deux cousins, à l'extérieur, je ne voyais pas vraiment en quoi ce pauvre greffier pouvait constituer une menace. Ce fut quand j'entendis le bruit de pas traînants qui venait des autres sarcophages de la salle que je réalisai que le chat était le cadet de mes soucis.»

— Heinrich Johannes, expert en artefacts anciens

« Mes propres talents d'escrimeur étant rien moins qu'exemplaires, je m'efforçai de repousser les zombies qui m'assaillaient aussi longtemps que possible, assuré qu'Heinrich serait capable de vaincre ses adversaires et de venir à mon secours. Et comme de bien entendu, je perçus bientôt un hurlement de triomphe tandis qu'il pourfendait le premier des morts-vivants qui l'avaient acculé. Soudain, l'un de mes assaillants se détourna de moi et bondit sur Heinrich à une vitesse étourdissante. Il le prit par surprise et lui porta un formidable coup à l'épaule, manquant de peu de le jeter à terre. L'autre zombie qui s'en prenait à lui accéléra la cadence de ses attaques, et je réalisai qu'il ne tarderait pas à succomber. En levant les yeux, je me rendis compte que le chat semblait concentrer son attention sur l'escarmouche avec Heinrich, et je réalisai que d'une manière mystérieuse, c'était lui qui dirigeait les attaques des zombies. Si je ne parvenais pas à me libérer de mes assaillants et à éliminer ce maudit félin, je savais que nous étions condamnés.»

— Professeur Eliot Denheim, aventurier lettré

~ USHABTI ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
46%	0%	55%	38%	25%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	24	5	3	5	0	0	0

Compétences : aucune
Talents : Armes naturelles, Coups précis, Coups puissants, Effrayant, Maîtrise (armes lourdes), Vision nocturne
Règles spéciales :
- *Créature artificielle* : les ushabti ne sont pas des créatures vivantes, mais des statues animées. La pierre dont ils sont faits leur confère 5 points d'Armure sur toutes les zones.
- *Dénué de conscience* : les ushabti sont dépourvus de conscience et d'esprit. Ils n'ont ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Ils ne peuvent donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
- *Monstrueuse puissance* : toutes les attaques d'ushabti sont considérées comme dotées de l'attribut percutante.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5
Armes : arme à deux mains (épée rituelle) et poings
Perspective d'éradication : Difficile

PROFILS COMPILÉS

Les profils suivants sont issus du *Bestiaire du Vieux Monde*, parfois accompagnés de quelques modifications. Nous les avons rassemblés ici à des fins purement pratiques.

Cauchemar

Ces effroyables chevaux morts-vivants sont les montures préférées des champions morts-vivants.

~ CAUCHEMARS ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
24%	0%	40%	40%	25%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	4	4	8	0	0	0

Compétences : aucune
Talents : Armes naturelles, Coups puissants, Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales :
- *Dénué de conscience* : ces créatures sont dépourvues de conscience et d'esprit. Elles n'ont ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Elles ne peuvent donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
- *Lent* : ces créatures ne peuvent pas entreprendre d'action de course.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : sabots
Perspective d'éradication : Assez facile

Général revenant

Comptant autrefois parmi les plus loyaux soldats de Karitamen, ces horribles morts-vivants continuent de servir leur maître, même morts.

~ GÉNÉRAUX REVENANTS ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40%	35%	45%	45%	30%	25%	35%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	4	4	4	0	0	0

Compétences : Connaissances académiques (stratégie/tactique +20%), Langue (nehekharéen), Lire/écrire +20%, Perception
Talents : Effrayant, Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales :
- *Lame spectrale* : les généraux ont des armes antiques et mortelles. Entre leurs mains, ces armes fonctionnent sur le même principe que des armes magiques et infligent des dommages égaux à leur BF+2. De plus, quand un revenant inflige un coup critique, il effectue deux jets sur la **Table 6–3 : coups critiques** de la page 133 de *WJDR* et tient compte du résultat le plus meurtrier. Entre les mains d'une autre créature, une telle arme est une arme à une main.

Armure : armure lourde (armure de plaques complète)
Points d'Armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5
Armes : lame spectrale et bouclier
Perspective d'éradication : Difficile

Momie

Créés à partir des cadavres de guerriers et de nobles d'antan, ces morts-vivants sont enveloppés de bandelettes funéraires et embaumés pour empêcher qu'ils ne se décomposent.

~ MOMIES ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
44%	0%	45%	52%	40%	10%	28%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	32	4	5	4	0	0	0

Compétences : Connaissances académiques (généalogie/héraldique, histoire +10%, nécromancie +10%), Équitation +10%, Évaluation, Langue (nehekharéen), Lire/écrire +20%, Perception
Talents : Coups assommants, Effrayant, Maîtrise (armes lourdes, fléaux), Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales :
- *Inflammable* : les bandelettes antiques et les fluides d'embaumement rendent les momies très inflammables. Quand un tel monstre est touché par une attaque utilisant le feu, la perte de points de Blessures est doublée. On fait ce calcul après déduction du bonus d'Endurance et de l'armure.
- *Volonté millénaire* : les momies ne peuvent pas être contrôlées comme les autres morts-vivants. En fait, leur volonté est telle que les morts-vivants inférieurs, comme les squelettes et les zombies, leur obéissent, et qu'elles peuvent les contrôler comme un nécromancien (cf. **Les morts sans repos**, page 219 de *WJDR*, ou **Nécromanciens**, page 130 des *Royaumes de Sorcellerie*).

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main
Perspective d'éradication : Difficile



Nain mort-vivant

Ces créatures, qui ne sont rien de plus que des zombies, sont recouvertes de bandelettes funéraires pourries.

~ NAINS MORTS-VIVANTS ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	0%	35%	35%	10%	26%	33%	21%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Compétences : aucune
Talents : Effrayant, Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales :
- *Assujettis* : ces nains morts-vivants sont obligés d'attaquer les intrus présents dans le complexe, quels que soient leurs propres souhaits. Ils combattent jusqu'à ce que leurs adversaires soient tués ou jusqu'à ce qu'eux-mêmes soient détruits.
- *Inflammable* : les bandelettes antiques et les fluides d'embaumement rendent ces créatures très inflammables. Quand un tel monstre est touché par une attaque utilisant le feu, la perte de points de Blessures est doublée. On fait ce calcul après déduction du bonus d'Endurance et de l'armure.
- *Lent* : ces créatures ne peuvent pas entreprendre d'action de course.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main
Perspective d'éradication : Facile

Zombie momifié

Ces pathétiques créatures sont des esclaves sacrifiés en l'honneur du Scarabée de la Mort. Bien qu'ils ressemblent à des momies, ce sont en réalité des zombies.

~ ZOMBIES MOMIFIÉS ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	0%	35%	35%	10%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Compétences : aucune
Talents : Effrayant, Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales :
- *Dénué de conscience* : ces créatures sont dépourvues de conscience et d'esprit. Elles n'ont ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Elles ne peuvent donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
- *Inflammable* : les bandelettes antiques et les fluides d'embaumement rendent ces créatures très inflammables. Quand un tel monstre est touché par une attaque utilisant le feu, la perte de points de Blessures est doublée. On fait ce calcul après déduction du bonus d'Endurance et de l'armure.
- *Lent* : ces créatures ne peuvent pas entreprendre d'action de course.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dague
Perspective d'éradication : Assez facile

~ APPENDICE II ~ DANGERS DES TOMBES

Bien des dangers attendent ceux qui s'aventurent chez les morts. Entre les cadavres titubants, les rats, les pièges, les malédictions et les maladies, on se demande bien quel intérêt il y a à s'enfoncer dans un tombeau. Cet appendice développe les informations présentées dans *Le Seigneur Liche* et offre de nouvelles règles tout spécialement conçues pour vos aventures.

MALÉDICTIONS

Dans le Vieux Monde, la mort est un passage obligé, le destin qui pend au nez de chacun. Beaucoup de gens sont obsédés par la mort, comme le montrent leurs armures, leur architecture et leur vie quotidienne. Quand un individu meurt, son cadavre peut être balancé dans une fosse commune ou inhumé dans un caveau grandiose à la hauteur de son statut et de sa fortune.

Pour la plupart des gens du peuple, survivre jusqu'à l'âge mûr relève de l'exploit ; généralement, disposer d'un petit lopin de terre où l'ont est enterré suffit bien comme ça. L'achat d'une pierre tombale est un luxe qu'on peut difficilement se permettre, le tombeau relevant quant à lui de la plus pure extravagance.

Et c'est précisément pour cette raison que les nantis et les vaniteux ne peuvent s'empêcher de se faire bâtir des tombeaux somptueux à la gloire de leur magnificence, devant lesquels les générations à venir ne pourront que s'extasier. La taille des tombes étant généralement proportionnelle à la dimension de l'ego de ceux qui y résident, il n'est pas complètement idiot de penser que plus un tombeau est grand, plus il y a de chances qu'il soit maudit.

Évolution d'une malédiction

Une malédiction débute généralement lorsqu'un être (ou une chose) meurt, mais reste coincé dans le monde matériel. À l'instar d'un esprit, le malheureux est parfaitement conscient de sa mort, mais contrairement à son pendant intangible, il est incapable de se manifester sur le plan physique. Cependant, sa mort ne l'a décidément pas privé de son narcissisme, ce qui le pousse à s'attacher aux gens et aux lieux qu'il connaissait de son vivant (les créatures ainsi obnubilées deviennent parfois des résidus ; cf. page 113).

Être en mesure d'observer le monde des vivants demande non seulement une incroyable volonté, mais également une bonne quantité d'énergie. Bien que les intéressés y parviennent en puisant d'abord dans leur propre âme, il leur faut ensuite trouver une autre source, que les Dieux du Chaos sont heureux de leur offrir.

Mais même avec cette énergie, ces vestiges spirituels ont bien du mal à s'éloigner de leur sépulture. La présence tente naturellement de s'affranchir de cette contrainte, un effort qui lui vaut de puiser plus encore dans l'énergie corrompue que lui offrent les Sombres Pouvoirs, perdant ainsi ses derniers fragments de santé mentale. Mais tout ceci ne fait que retarder l'inévitable, l'entité finissant par être à nouveau limitée à son enveloppe, avant de cesser à jamais d'exister.

Alors qu'elle parcourt la sépulture de long en large, l'énergie du Chaos finit par imprégner la structure à proprement parler. Finalement, elle devient suffisamment intense pour former une malédiction, la nature exacte de celle-ci étant laissée à l'entière appréciation des Dieux du Chaos et de leurs lubies.

Lancer et lever une malédiction

Une malédiction est toujours associée à un lieu ou objet de la tombe où les vestiges d'énergie du Chaos sont les plus marqués. Ce peut être la porte du sépulcre, un coffre rempli de biens ayant appartenu au défunt, le cadavre lui-même ou tout ce que vous jugerez bon. Dès lors qu'un malheureux aventurier entre en contact physique avec le lieu ou objet, il doit aussitôt réussir un **test de Force Mentale** sous peine d'être victime de la malédiction.

Le MJ déterminera la difficulté et les moyens à mettre en œuvre pour lever la malédiction. Les solutions les plus simples consistent à détruire le cadavre présent dans la tombe, à remettre en place les objets volés ou à sanctifier la zone.

Si vous préférez que la solution soit davantage liée à l'aventure, vous pourrez partir du principe que les personnages doivent découvrir ou chercher un rituel (cf. page 168 des *Royaumes de Sorcellerie*) pour contrer l'incantation originelle. Il leur faudra



La Malédiction des Damnés

Elle était répugnante, cette taverne trapue posée à la lisière des territoires des Principautés Frontalières. Elle dégageait des relents d'excréments, de sueur et de désespoir qui lui donnaient une atmosphère résolument malsaine. La plupart des jours, et aussi des nuits, sa clientèle était constituée de la lie de la société, d'ivrognes et de catins. Mais ce soir-là, la salle était pleine à craquer.

Ansel Meschloffen était là et sa présence attirait toujours une foule de curieux. Ansel était une sorte de célébrité locale. Il s'était fait une petite réputation en pillant des tombes un peu partout à travers les Principautés, en Tilée et jusque dans les Terres du Sud. Malgré la désapprobation manifestée par un grand nombre de gens à l'égard de ses activités, les récits de ses exploits étaient fort appréciés et représentaient une compensation plus que suffisante face à tous les dilemmes moraux que pouvait soulever le concept du pillage de tombeaux anciens.

Cette soirée était tout à fait semblable à celle qu'Ansel avait passée à la taverne la dernière fois qu'il était venu. Une multitude de visages crasseux se pressaient autour du héros, écoutant, captivés, tandis qu'il racontait comment il avait esquivé des volées de fléchettes empoisonnées et s'était frayé un passage à coups d'épée à travers une légion de squelettes, puis comment il avait franchi des fosses d'un bond, évité de se faire faucher par des lames acérées et enfin comment il était ressorti de l'antique sépulture khemrienne sans une égratignure, ou presque. Comme preuve de son histoire, il paya une tournée à toute la taverne avec d'anciennes pièces d'or d'une forme étrange, marquées de symboles plus étranges encore. À chaque fois qu'il racontait un nouvel exploit, plus extravagant que le précédent, la foule éclatait de rire et applaudissait, de plus en plus fascinée par ses histoires, en dépit du fait qu'elles se ressemblaient toutes.

C'est alors qu'Ansel se mit à tousser.

Il commença par se racler la gorge et prit une petite gorgée de son vin clairet, mais cela n'améliora guère son état. Il se remit à tousser, plus violemment. En un rien de temps, sa toux s'aggrava et la table fut rapidement constellée de petites gouttes sanguinolentes. Son public recula précipitamment, craignant avec raison d'attraper une nouvelle peste. Le pauvre homme entra en convulsions et se mit à se tordre en tous sens. La crise semblait ne pas vouloir s'arrêter. Il toussait si violemment qu'il s'étouffa dans le torrent de vomi qui lui jaillit de la bouche. Progressivement, sa toux devint de plus en plus sèche et ses spasmes de plus en plus violents à mesure que les quintes empiraient. Finalement, quelques minutes après le début de la crise, on entendit un craquement terrifiant lorsque son corps se cabra et il mourut, le dos effroyablement fracturé.

À peine une semaine après, la taverne avait disparu. Presque tous les habitués avaient rendu l'âme, l'échine brisée, et ceux qui en réchappèrent rendirent grâce à Sigmar. Pour leur propre sauvegarde, ils brûlèrent la bâtisse jusqu'aux fondations en enfermant à l'intérieur toutes les victimes de la maladie. Ils se bouchèrent les oreilles pour supporter les appels au secours étranglés et les pitoyables supplications des malades parce qu'il le fallait, parce qu'ils devaient coûte que coûte éradiquer cette malédiction rapportée par Ansel des profondeurs du Tombeau des Damnés.

certainement trouver un prêtre assez puissant pour lancer le sort (par exemple, une grande prêtresse de Shallya) ou localiser un objet ayant appartenu au défunt. Cela permettra d'ajouter du relief à votre campagne ou d'occuper tout naturellement vos joueurs entre deux autres aventures.

Exemples de malédictions

Voici quelques exemples de malédictions susceptibles de frapper les personnages.

La Malédiction de la Bougeotte

«Au nom d'Ulric, veux-tu bien rester tranquille?»

Un aventurier qui est frappé par cette malédiction développe ce qui ressemble de prime abord à un tic nerveux; il est désormais incapable de tenir en place. Pour commencer, il tape du pied ou tapote tout ce qui lui passe entre les mains. Ensuite, les manifestations empirent au fil de l'évolution de la maladie. Pour finir, le personnage ne peut même plus contrôler les mouvements de sa tête, se balance d'avant en arrière et est pris de tremblements généralisés.

Une semaine après avoir contracté la malédiction, le personnage est victime de spasmes plusieurs fois par jour. Cela a pour effet d'attirer l'attention des gens superstitieux, mais le personnage doit également modifier ses caractéristiques conformément à la **Table A2–1 : effets de la Malédiction de la Bougeotte**.

Saul est victime de cette malédiction. Au bout d'une semaine, il subit un malus de –5% en Capacité de Combat et Capacité de Tir. Une autre semaine s'écoule, et les malus passent à –10%. Après un total de six semaines, il subit un malus de –30% en Capacité de Combat et Capacité de Tir, de –20% en Agilité et de –4 en Mouvement, sans compter qu'il a gagné 3 points de Folie!

Table A2–1 : Effets de la Malédiction de la Bougeotte

Début de la malédiction	Effet
1 semaine	–5% en CC et CT
2 semaines	–10% en CC et CT
3 semaines	–15% en CC et CT, –5% en Agilité
4 semaines	–20% en CC et CT, –5% en Agilité, –1 en Mouvement, +1 point de Folie
+1 semaine	–5% en CC, CT et Ag, –1 en Mouvement, +1 point de Folie

À la longue, le personnage ne pourra plus exécuter la moindre tâche nécessitant l'utilisation des mains et devra compter sur ses amis pour s'alimenter. Pour finir, il ne pourra même plus dormir, ce qui le rendra certainement fou avant de le tuer.

CRÉATION D'UNE MALÉDICTION

En termes de jeu, une malédiction se gère à la manière d'un rituel. Au cas improbable où un personnage aimerait en lancer une, sachez que l'ingrédient est un être vivant doué de conscience et que le temps d'incantation se compte en années, et non en heures. Le reste est laissé à l'entière discrétion du MJ.



La Malédiction des Cendres

«Cela sied-il à votre palais?»

Quinze jours après avoir attiré cette malédiction, le personnage a le sentiment que la nourriture n'a plus le même goût. Au début, il n'est pas capable de dire ce qui ne va pas, mais quelques jours après cette période de deux semaines, tout ce qu'il ingurgite lui semble avoir un goût de pourriture. Bien que cela soit troublant, le personnage est en mesure de manger normalement.

Au cours du mois suivant, les saveurs de ses aliments continuent de changer et deviennent progressivement insipides, jusqu'à prendre le goût de cendres froides. Le personnage croit alors manger le cadavre du ou des défunts inhumés dans le tombeau qu'il a profané. Ce sentiment est si fort qu'il doit réussir un **test de Force Mentale** pour manger. La difficulté est Assez difficile (–10%) la semaine suivante, puis Difficile (–20%) et Très difficile (–30%). Pour finir, le personnage refusera de manger de son propre gré et résistera activement à toute tentative visant à l'obliger à se nourrir, si bien qu'il sera victime de la faim (cf. page 114 de *WJDR*).

Bien évidemment, tout autre personnage goûtant la nourriture en question ne lui trouvera rien d'inhabituel.

La Malédiction des Mille Plaies

«Il semblerait que vous vous soyez à nouveau coupé, mon cher.»

La malédiction se manifeste tout d'abord sous la forme de nombreuses coupures qui recouvrent le corps du personnage, mais qui semblent plus profondes et saignent pour un rien au fur et à mesure que le mal s'étend.

Un personnage frappé par cette malédiction subit aussitôt 1 Blessure, qui ne tient pas compte de l'armure et du bonus d'Endurance. Une semaine plus tard, et chaque semaine par la suite, le personnage subit 1 Blessure supplémentaire ; ces dégâts étant cumulatifs. Le personnage subira donc 2 Blessures la deuxième semaine, 3 Blessures la troisième semaine, etc. Ces Blessures peuvent être soignées normalement, mais à moins que la malédiction ne soit levée, elles réapparaissent chaque semaine.

Si rien n'est fait, la malédiction finit par infliger des coups critiques ; à traiter comme un effet de Mort subite (cf. page 133 de *WJDR*). N'oubliez pas que le personnage gagne également 1 point de Folie à chaque fois que cela se produit.

La Malédiction du Pardon

«Je dois bien avouer que vous êtes d'une grande sagacité, monsieur. Car aucun d'entre nous n'avait compris que la jeune fille aveugle au pied-bot était une épouvantable mutante. C'est une bonne chose que vous l'ayez abattue. Dans le cas contraire, qui sait ce qui serait arrivé.»

Cette malédiction insidieuse passe parfois pour une bénédiction aux yeux de celui qui en est frappé, du moins au début, car elle lui permet de commettre des crimes sans crainte de représailles. La victime ne sera sans doute pas consciente de sa malédiction jusqu'à ce qu'elle soit prise la main dans le sac, sans que nul ne cherche à l'arrêter.

Par exemple, si le personnage est aperçu en train de voler une bourse, le guet imaginera que c'est la sienne. S'il tue un prêtre au beau milieu de la place de la ville, les témoins imagineront qu'après tout, l'homme d'Église le méritait bien. Quelle que soit l'atrocité du crime, le nombre de témoins ou l'absence totale de logique, l'acte trouvera toujours une justification, si bien que le personnage pourra se permettre de faire n'importe quoi.

Finalement, la limite entre ce qui est moral et ce qui ne l'est pas deviendra de plus en plus floue aux yeux du personnage. Chaque fois qu'ils sont confrontés à une situation qu'il est possible de gérer par la diplomatie ou la violence, les PJ doivent réussir un **test de Force Mentale** sous peine d'opter pour la seconde solution. Après avoir raté cinq **tests de Force Mentale**, la difficulté des suivants devient Assez difficile (–10%) ; après dix, elle devient Difficile (–20%) ; et après quinze, elle devient Très difficile (–30%). Au bout de vingt échecs, le personnage est privé de toute trace de moralité et ne peut plus contrôler ses pulsions meurtrières.

Gardez bien à l'esprit que cette malédiction ne profite qu'à la victime ; les autres membres du groupe qui participent à un crime sont passibles de sanctions.

La Malédiction des Vents

«Par la saucisse grésillante du Grand Sigmar, regarde ça ! Rolf vient d'exploser. C'est moche, quand même...»

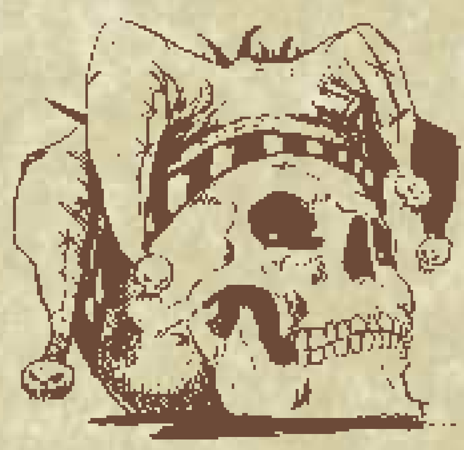
Le personnage est un bref instant en harmonie avec les Vents de Magie, mais les conséquences sont désastreuses. Effectuez un jet de dés sur la **Table 7–4 : échos destructeurs du Chaos** de la page 143 de *WJDR* ; le personnage subit le résultat indiqué. Si le jet de dés donne « l'œil foudroyant » ou « anéantissement », l'effet dure jusqu'à ce que la malédiction soit levée. Les sorciers ont cependant droit à un second **test de Force Mentale** pour résister aux effets de la malédiction.

La Malédiction des Vies Passées

« Je suis déjà venu ici… »

Si les restes des résidants de la tombe sont sans doute tombés en poussière depuis bien longtemps, le défunt a dans le cadre de cette malédiction laissé une petite part de lui-même derrière lui. La victime de cette malédiction vit les souvenirs du défunt avec un tel réalisme qu'il du mal à distinguer la vie du mort de la sienne. Le personnage doit réussir un second **test de Force Mentale** sous peine de gagner 1 point de Folie en raison de la violence de l'intrusion dans sa psyché.

Si le personnage ne se débarrasse pas de la malédiction dans un délai d'un mois, il revit l'expérience. S'il développe un trouble mental suite à l'acquisition de points de Folie découlant de cette malédiction, les souvenirs de la créature inhumée prennent le dessus et le personnage perd son identité. Privez-le de toutes les carrières entreprises jusque-là et tirez-en une nouvelle, l'esprit du défunt prenant dès lors le contrôle du PJ.



MALADIES

Horreurs, pièges et malédictions ne sont pas les seuls gardiens des tombeaux ; il en existe de plus insidieux encore qui font en sorte que les profanateurs payent le prix fort pour leur audace. Les tombes étant généralement scellées au moment de l'inhumation, tout ce qui se trouve dans l'air et contamine les trésors est intact. Ainsi, lorsqu'un profanateur s'introduit dans la sépulture, il libère aussi l'air vicié et tout ce qu'il renferme. La plupart du temps, on a affaire à une odeur de renfermé peu délétère ; mais parfois, l'air abrite un danger bien pire : une maladie en bonne et due forme.

La dévorante

Description : la dévorante infeste les cadavres, notamment ceux dont le repos n'est pas troublé pendant longtemps. Savants et chirurgiens imaginent que cette maladie est le fruit de l'air confiné des cryptes entrant en contact avec un corps en décomposition mal préparé dans le cadre de son inhumation. Des cas de cette maladie apparaissent dans l'histoire de Kislev et de la Sylvanie. L'une des épidémies les plus meurtrières frappa Erengrad il y a bien longtemps, faisant des milliers de victimes. Elle fut arrêtée grâce à l'intercession du grand théogoniste, Lothar le Guérisseur, qui craignait qu'elle ne s'abatte aussi sur l'Empire. Nul ne sait vraiment ce qu'il entreprit pour y mettre un terme, mais la légende parle d'une intervention divine de Sigmar en personne, certains allant même jusqu'à décrire une flamme céleste que Sigmar aurait remise à Lothar pour éradiquer la maladie.

Ce mal dévore les chairs, accélérant le métabolisme du sujet à un tel point qu'il lui est quasiment impossible d'ingérer assez de nourriture pour rester en vie. Les victimes finissent complètement folles et s'étiolent, dépérissant même après s'être gavées pendant des semaines. Beaucoup sont prises pour des goules et tuées au dernier stade de la maladie par des individus superstitieux ou des répurgateurs mal informés.

Durée : permanente.

Effets : une semaine après avoir contracté la dévorante, le corps de la victime se dégrade alors que son métabolisme s'accélère. Constamment affamée et incapable de se reposer, elle doit réussir un **test d'Endurance** par semaine sous peine de perdre 1d10% dans cette même caractéristique. Alors que la maladie progresse, la victime perd rapidement du poids, semble de plus en plus maigre et émaciée. Elle a du mal à dormir ou se détendre et beaucoup la croient folle. La mort survient dès lors que son Endurance tombe à 0.

La malédiction des Rois des Tombes

Description : les Rois des Tombes de Khemri sont connus pour protéger leur dernière demeure au moyen de pièges, de ruses et de sceaux magiques assurant la bonne marche de leur voyage dans l'au-delà. Nombre de leurs prêtres savaient non seulement momifier les corps, mais également produire des mélanges d'herbes rares et de potions. La plupart des savants pensent que cette maladie fut créée par les prêtres de Khemri à la demande des Rois des Tombes. Pour être sûrs que les pillards seraient punis, ces prêtres répandaient des poudres contagieuses dans les cryptes avant de les sceller. Un intrus pénétrant dans l'un de ces tombeaux inhale donc la poussière et est censé succomber à la maladie. Quelques jours après y avoir été exposée, la victime commence à souffrir de délire paranoïaque et semble certaine qu'elle sera punie pour avoir profané une sépulture sacrée. Tout le monde lui semble hostile, même ses amis et les membres de sa famille. Souvent, les victimes finissent par se suicider ou sont envoyées à l'asile avant de s'être débarrassées des effets du mal. Il est également possible que la maladie touche des individus entrés en contact avec des objets imprégnés de poussière qui ont été retirés de la tombe.

Les érudits pensent que cette maladie est à l'origine de la folie qui a dévasté le royaume de Khemri sous le règne d'Ankenat Ier. Selon les légendes, le court règne de ce souverain s'acheva en une nuit, lors d'un soulèvement d'une violence terrible durant lequel des milliers de personnes furent tuées. La maladie frappa également Nuln lorsque le célèbre explorateur Hans der Kartur revint de Khemri pour exhiber les trésors qu'il avait découverts dans le tombeau du roi Ankamun. Hans dut bien évidemment quitter précipitamment la cité après qu'une bonne centaine de gens ayant vu les objets furent devenus fous.

Durée : 7 jours

Effets : les victimes de cette maladie souffrent de délire paranoïaque et pensent avoir été maudites par les Rois des Tombes de Khemri pour avoir troublé leurs cryptes. Elles sont certaines qu'elles vont êtres pourchassées et abattues pour leur forfait. Tant qu'elles sont malades, leurs caractéristiques d'Intelligence et de Force Mentale sont réduites de moitié. Beaucoup finissent par se livrer à un véritable carnage dans l'espoir de faire taire tous ceux qui pourraient les dénoncer à leurs ennemis. Au terme du septième jour, la victime doit jouer un **test de Force Mentale**. Si elle le rate d'un degré, la victime s'en prend à tous ceux dont elle croise le chemin jusqu'à être neutralisée. Si elle obtient 2 degrés d'échec ou plus, elle se suicide.

Le souffle de la mort

Description : les chambres et cryptes funéraires sont scellées pendant des siècles, leur contenu étant englouti par les ténèbres et privé d'air pur. Au fil du temps, tout ce qui s'y trouve est recouvert d'une couche de poussière protectrice. Celle-ci, en partie invisible à l'œil nu, revient en suspension dès qu'on s'agite non loin d'elle et va se loger au plus profond des poumons si on la respire.
Au bout d'une journée d'exposition, la victime souffre de congestions nasales et pulmonaires, ce qui rend sa respiration difficile. Alors que la maladie progresse, une toux persistante se développe et s'aggrave jusqu'à s'accompagner de caillots de sang. La toux devient si violente que la victime finit par se briser les vertèbres lors d'une crise particulièrement aiguë. La maladie est contagieuse et peut être transmise à autrui via les germes expectorés.
Le souffle de la mort est répandu au Khemri et autres lieux d'Arabie où l'air sec et le sable contribuent au renforcement de la poussière. Des cas manifestes de la maladie dans le Vieux Monde sont contestés par des savants qui les relèguent au rang de symptômes d'infections mineures. Ceux qui survivent au mal ne s'en débarrassent jamais totalement. Chaque année, à la date anniversaire de la première infection, ils sont victimes de toux pendant une semaine environ.
Durée : 1d10+2 jours
Effets : durant les deux ou trois premiers jours, les victimes sont congestionnées et ne peuvent se livrer à une activité fatigante, comme se battre ou courir, sans réussir un **test d'Endurance** par round. En cas d'échec, le sujet n'entreprend aucune action pour le round et est sans défense car il cherche à reprendre son souffle. Ensuite, chaque jour, la victime est sujette à des crises de toux susceptibles de survenir à tout moment. Les jets d'incantation se font à –10% et les actions nécessitant un minimum de concentration, comme crocheter une serrure, ont 30% de chances d'être interrompues par une crise de toux. Les malus liés à des activités épuisantes s'appliquent également. Au terme de la maladie, le personnage doit réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** sous peine de mourir d'une crise de toux convulsive.



PIÈGES

Ceux qui s'embêtent à se faire ensevelir souhaitent rarement que des intrus viennent profaner leur sépulture. Même ceux qui ont tendance à se bercer d'illusions se doutent bien que des portes et des murs ne suffiront pas à décourager des voleurs déterminés, quels que soient les matériaux de construction employés. Ils se résignent donc à s'entourer de quelques protections supplémentaires, comme des pièges.

Le plus souvent, les pièges apparaissent là où on en a vraiment besoin : près du corps et de ses possessions matérielles. Cependant, les nantis disposent parfois des pièges complexes en divers points de leur sépulture. Des nobles particulièrement retors conçoivent même des tombeaux qui sont des pièges géants, leur corps et leurs biens étant inhumés à l'abri, en un autre lieu.

Les riches et les puissants déploient des trésors d'ingéniosité pour garder secrète la nature de ces pièges. Comme l'ont réalisé de nombreux artisans de talent, la méthode la plus simple (et la plus efficace) consiste à éliminer celui qui les a conçus.

Ceux qui créent un piège destiné à tuer ou à neutraliser doivent d'abord songer à sa complexité. Tendre un fil visant à projeter une fléchette est relativement simple, mais ce n'est pas la même histoire pour une dalle censée déclencher une volée de projectiles lorsque l'on marche dessus pour la troisième fois.

Création des pièges

Quand il conçoit un piège, un personnage doit d'abord décider si son entreprise est simple ou complexe. Un piège simple n'a qu'une fonction et découle de la compétence Braconnage. En revanche, un piège complexe aura plusieurs fonctions et sera associé à la compétence Connaissances académiques (ingénierie). La difficulté de base est Assez facile (+10%), mais chaque décision prise en rapport avec le piège, comme son mécanisme de déclenchement, sa taille et son camouflage, affecte la difficulté du test. Par exemple, Skrenk construit un piège simple censé donner l'alerte. Le mécanisme se déclenchera sur simple pression, si bien que sa difficulté passe d'Assez facile (+10%) à Moyenne (+0%). La **Table A2–2 : création de pièges** décrit divers éléments et leur effet sur la difficulté.

Déclenchement

Commençons par l'effet qui déclenche le piège. Il peut s'agir d'une simple pression, comme lorsque l'on s'avance sur une trappe habilement dissimulée, ou d'un son dans le cas d'un piège très complexe.

Emplacement : la victime doit se situer en un point précis pour que le piège se déclenche. L'emplacement est généralement lié à un effet fixe, comme une salle remplie de gaz ou une fosse.

Minuterie : le piège se déclenche à intervalles réguliers, à chaque minute, chaque heure ou chaque jour, sans rapport avec la présence ou non d'une cible. La difficulté augmente de 0,5 dans le cadre d'un piège qui se déclenche 1 fois par jour, de 1 s'il se déclenche 1 fois par heure et de 1,5 si c'est 1 fois par minute.

Pression : une certaine pression doit être exercée pour déclencher le piège, en posant par exemple le pied sur une trappe, en s'appuyant contre une paroi amovible, etc. Mais la pression peut également être associée à certaines actions, comme l'ouverture d'une porte, marcher sur une dalle, etc.

Spécial : cette catégorie fourre-tout renferme tous les autres types de déclenchement. Ils pourront être liés à une voix, à un changement de température ou à une altération du taux d'humidité ambiant.

DISPOSITIF DE SÉCURITÉ

Les pièges auxquels les aventuriers ont affaire au sein de tombeaux ne disposent généralement pas de bouton, levier ou autre moyen de les neutraliser. Après tout, les occupants des lieux sont morts et n'ont donc aucune raison de prévoir un système permettant de les désarmer.

Cependant, les aventuriers prudents qui ne veulent pas se blesser à cause de leurs propres pièges souhaiteront certainement prévoir un système de sécurité durant la phase de conception. Cela étant antithétique avec le rôle même d'un piège, la mise en place de ce dispositif n'aura rien d'une sinécure et ira jusqu'à accroître la difficulté de conception de l'ensemble.

Pour mettre en place un dispositif de sécurité, le personnage créant le piège doit réussir un **test de Braconnage** avec un 1 degré de réussite supplémentaire si le test est Moyen ou plus facile encore, et avec 2 degrés de réussite supplémentaires s'il est Assez difficile (–10%) ou pire encore.

Si le personnage réussit à créer son piège sans obtenir les degrés de réussite nécessaires pour le dispositif de sécurité, ce dernier est bien mis en place mais ne fonctionne pas comme il le devrait. Le MJ peut donc effectuer le test lui-même, à l'abri de son paravent.

Taille

La taille donne l'étendue approximative du piège. Un petit piège n'est rien de plus qu'une serrure (affectant un personnage) ; un piège moyen est une fosse (affectant deux personnages) ; et un grand piège englobe une pièce entière (affectant un groupe complet d'aventuriers).

Réarmement

Habituellement, une fois le piège déclenché, il n'est plus exploitable. Cependant, si le dispositif est remis en place, il peut être réutilisé. Certains pièges complexes se réarment tout seuls. La difficulté augmente de 0,5 s'il redevient automatiquement fonctionnel 1 fois par jour, de 1 si c'est 1 fois par heure et de 1,5 si c'est 1 fois par minute.

Détection

Certains pièges sont aisément repérables, d'autres non. Plus la difficulté est élevée, plus ils se fondent harmonieusement dans leur environnement. Songez par exemple à une fosse. Il est Très facile (+30%) de repérer un trou au beau milieu d'un couloir, mais il est Très difficile (–30%) de remarquer une fosse ingénieusement recouverte d'une fausse dalle.

Neutralisation

Va-t-il être facile ou non de désamorcer le piège au moyen d'un **test de Crochetage** ? Pour des raisons évidentes, certaines pièges ne sauraient être neutralisés (c'est le cas d'une fosse, à moins que les personnages n'aient assez de terre ou de pierre sous la main pour la combler), mais il est possible de les contourner. Les pièges qu'il n'est pas possible de désamorcer doivent cependant être franchissables d'une manière ou d'une autre. Il n'y a pas de modificateur de difficulté pour ce type de piège.

Effet

Les pièges produisent généralement l'un des sept effets suivants : alarme, obstacle, immobilisation, mort, blessures, protection et enlèvement.

Alarme : le piège prévient les habitants de la tombe de la présence d'intrus. Une alarme standard porte le son sur 10 mètres environ. Pour chaque augmentation de la difficulté, la portée augmente de 10 mètres.

Blessures : ce type de piège laisse de vilaines séquelles et est capable d'aveugler ou d'amputer la cible, par exemple. Souvent, le piège est potentiellement mortel. Il inflige un coup d'une valeur de dégâts de 1 et produit un effet collatéral mineur sur une zone précise (considérez cela comme une attaque critique produisant un résultat de 2). Chaque augmentation de la difficulté du piège augmente la valeur de dégâts et le résultat du critique de 1. Par exemple, un piège simple visant la jambe de la cible inflige un coup d'une valeur de dégâts de 3 une fois déclenché. Le membre est alors hors d'usage, réduisant la valeur de Mouvement de la cible à 1 pendant 1 round, empêchant celle-ci d'esquiver durant ce round et lui infligeant un malus de –20% aux **tests d'Agilité**.

Déplacement : ce type de piège expédie l'intrus en un autre lieu, au moyen d'une fosse ou d'un toboggan, par exemple.

Immobilisation : ce piège neutralise la cible en l'empêchant de se mouvoir. Il peut s'agir d'une cage ou tout simplement d'une porte qui se referme.

Mortel : les pièges mortels éliminent les intrus en les empoisonnant, en les déchiquetant ou en les plongeant dans des nuages de gaz délétères. Le piège mortel de base inflige un coup d'une valeur de dégâts de 2 une fois déclenché. Pour chaque augmentation de la difficulté, la valeur de dégâts augmente de 2.

Obstacle : l'obstacle empêche de poursuivre son chemin dans une direction donnée (fosse, puits, mur, etc.).

Protection : ce type de piège protège un objet précis en l'expédiant vers un lieu inaccessible, en érigeant une sorte de barrière, etc.

Création de pièges simples

Avant d'entreprendre la construction d'un piège simple, encore faut-il en déterminer les éléments. Choisissez une caractéristique par élément en vous reportant à la **Table A2–2 : création de pièges**. Un piège simple peut avoir jusqu'à deux effets. Faites la somme des crans de difficulté, sachant que celle-ci est Assez facile (+10%) pour commencer. Si cette difficulté abrite une fraction, il faut remporter le test en obtenant 1 degré de réussite. Si le niveau de difficulté dépasse Très difficile (–30%), chaque cran complet supplémentaire nécessite l'obtention d'un degré de réussite supplémentaire. Un test de Braconnage demande 1d10 heures de travail et l'utilisation de matières premières équivalentes à 1 pa par heure de travail.

Par exemple, Kate décide de bâtir un mur susceptible de s'effondrer. Elle se décide pour les caractéristiques suivantes :

Déclenchement : emplacement	+0
Taille : petite	+0
Réarmement : réparation	+0
Détection : Assez difficile	+0,5
Neutralisation : Assez difficile	+0,5
Effet : obstacle	+0,5

Elle fait la somme des crans de difficulté, pour un total de +1,5, si bien que le niveau de difficulté du piège passe d'Assez facile (+10%) à Moyen (+0%), 1 degré de réussite étant nécessaire. Si Kate avait opté pour un piège mortel infligeant un coup d'une valeur de dégâts de 4, la somme de ses crans de difficulté aurait été égale à +2, si bien qu'elle aurait dû jouer un **test de Braconnage Assez difficile (–10%)**.

Création de pièges complexes

La création d'un piège complexe suit un déroulement similaire, mais en plus du **test de Braconnage**, il faut réussir un **test de Connaissances académiques (ingénierie)**. De plus, vous pouvez choisir autant de fonctions que vous le souhaitez. Un tel piège demande 1d10 jours de travail (en y consacrant 8 heures par jour) et l'équivalent de 1d10 pa de matières premières par journée de travail.

Par exemple, Marc, qui aime le travail bien fait, choisir de créer un piège bien retors. Il se décide pour les caractéristiques suivantes :

Déclenchement : pression	+0,5
Taille : moyenne	+0,5
Réarmement : réparation	+0
Détection : Difficile	+1
Neutralisation : Difficile	+1
Effet : alarme (10 mètres)	+0
Effet : mortel (valeur de dégâts de 5)	+1,5
Effet : blessures (valeur de dégâts de 1)	+0,5

Il effectue la somme des crans de difficulté et parvient à un total de +5, si bien que le niveau de difficulté de ses **tests de Braconnage** et de **Connaissances académiques (ingénierie)** passe d'Assez facile (+10%) à Très difficile (–30%) et nécessite 1 degré de réussite.

Pièges défectueux

Les personnages qui ratent leur test de création ont toutes les chances de créer un piège inoffensif ou défectueux. Si le test échoue de plus de 20%, le piège ne fonctionne tout simplement pas. En revanche, si le test échoue de 20% ou moins, le piège est défectueux et ne fonctionne donc pas convenablement. Quand on déclenche un tel piège, il est nécessaire d'effectuer un jet sur la **Table A2–3 : pièges défectueux**.

Trouver un piège

Trouver et neutraliser un piège obéit à certaines règles précises. Pour commencer, les PJ doivent le chercher activement ; s'ils déambulent en toute insouciance, ils ne remarqueront tout simplement pas le fil tendu en travers du couloir.

Mais s'ils sont sur le qui-vive, les personnages qui tentent de trouver les pièges auront droit à un **test de Fouille** (pour les pièges complexes) ou un **test de Perception** (pour les pièges simples). La difficulté de ce test est déterminée au moment de la création du piège. Un personnage qui obtient un degré de réussite détecte le piège et son mécanisme de déclenchement. S'il en obtient 2, il découvre même le dispositif de sécurité.

Neutralisation des pièges

Une fois le piège détecté, un personnage peut tenter de le désarmer en réussissant un **test de Crochetage** contre la difficulté originelle de création du piège. S'il remporte au moins 2 degrés de réussite, le personnage en apprend assez pour le désarmer et le réarmer. En revanche, s'il le rate de plus de 20%, il le déclenche accidentellement et doit en subir les effets.

Exemples de pièges

Voici maintenant quelques exemples de pièges qui apprendront certainement la prudence à vos joueurs.

Alarme (simple)

Déclenchement : pression
Taille : petite
Détection : Perception Assez facile (+10%)
Neutralisation : Crochetage Assez facile (+10%)
Effet (alarme) : ce piège tout simple produit un vacarme infernal et prévient toutes les créatures situées dans un rayon de 30 mètres que des intrus sont présents. Il prend couramment la forme d'un fil tendu en travers d'un couloir qui se rompt lorsque l'on se prend le pied dedans, provoquant aussitôt la chute d'un tas d'objets en métal.
Création : Braconnage Moyen (+0%)
Réarmement : réparation

Table A2–2 : Création de pièges

Élément	Cran de difficulté
Déclenchement	
Emplacement	+0
Minuterie[C]	+0,5/+1/+1,5
Pression	+0,5
Spécial[C]	+1,5
Taille	
Petite	+0
Moyenne	+0,5
Grande	+1
Réarmement	
Aucun	–0,5
Réparation	+0
Automatique[C]	+0,5/+1/+1,5
Détection	
Très facile	–1,5
Facile	–1
Assez facile	–0,5
Moyenne	+0
Assez difficile	+0,5
Difficile	+1
Très difficile	+1,5
Neutralisation	
Très facile	–1,5
Facile	–1
Assez facile	–0,5
Moyenne	+0
Assez difficile	+0,5
Difficile	+1
Très difficile	+1,5
Effet	
Alarme	+0/+0,5/+1
Blessures	+0,5/+1/+2
Déplacement	+1
Immobilisation	+1
Mortel	+0,5/+1/+1,5
Obstacle	+0,5
Protection[C]	+1

[C] : *pièges complexes uniquement*



« Brise poignet » (complexe)

Déclenchement : spécial
Taille : petite
Détection : Fouille Assez difficile (–10%)
Neutralisation : Crochetage Assez difficile (–10%)
Effet (blessures) : ce piège prend la forme d'une gaine de métal recouvrant une poignée de porte. Toute personne désireuse d'ouvrir celle-ci doit glisser la main dans la gaine pour saisir la poignée. Au moment où elle abaisse cette poignée, la gaine se referme sur sa main, lui infligeant un coup d'une valeur de dégâts de 4. Si le personnage qui a déclenché le piège subit un coup critique, son poignet est brisé et il ne peut plus se servir de sa main tant qu'il n'a pas reçu de soins magiques. Dès lors que la victime a subi des dégâts et a relâché la poignée, la gaine s'ouvre à nouveau et le piège se réarme en 1 minute. Mieux vaut donc ne pas trop traîner avant d'y remettre la main…
Création : Connaissances académiques (ingénierie) Très difficile (–30%)
Réarmement : automatique (1 minute)

Débris (complexe)

Déclenchement : pression
Taille : moyenne
Détection : Fouille Assez difficile (–10%)
Neutralisation : Crochetage Moyen (+0%)
Effet (immobilisation, mortel) : ce piège est constitué de rondins, de pierres et d'autres débris entassés de manière à ce qu'une fois le mécanisme enclenché, l'ensemble s'effondre et recouvre la zone de gravats. En règle générale, le piège est conçu pour s'activer au moment où l'on ouvre une porte ; ce faisant, l'insouciant brise une fine cordelette et les débris dévalent sur tous les personnages adjacents. Toutes les créatures situées dans la zone subissent un coup d'une valeur de dégâts de 4. Les débris remplissent une zone de 3 mètres de côté et il faut 1d10 heures pour la dégager. Le temps nécessaire est cependant réduit de 1 heure (jusqu'à un minimum de 1 heure) par personnage supplémentaire participant au déblaiement.
Création : Connaissances académiques (ingénierie) Difficile (–20%)
Réarmement : aucun

Fléchette (simple)

Déclenchement : pression
Taille : petite
Détection : Perception Moyen (+0%)
Neutralisation : Crochetage Moyen (+0%)
Effet (blessures) : ce piège se déclenche lorsque l'on pose par exemple le pied sur une dalle et qu'on l'en retire, ce qui a pour effet de propulser une fléchette cachée dans un orifice non loin. Parmi les variantes, on trouve également le fil tendu en travers d'un couloir, la fléchette jaillissant alors d'un mur. Dans tous les cas, la victime doit réussir un **test d'Agilité** pour éviter le projectile. En cas d'échec, elle subit 1 point de Blessures (qui ne tient pas compte du bonus d'Endurance et de l'armure). Les ingénieurs vicelards enduisent bien souvent ces fléchettes de poison pour accroître leur efficacité. Certaines toxines sont sans détour, obligeant la cible à réussir un **test d'Endurance** sous peine de subir un coup d'une valeur de dégâts de 1, alors que d'autres sont plus retors et incluent des agents hallucinogènes (–20% à tous les tests pendant 1d10 minutes ou effet d'*engourdissement*) ou

Table A2–3 : Pièges défectueux

1d100	Effet
01–10	*Tu vois, j't'avais bien dit qu'c'était pas piégé !* Le piège s'active au bout de 1d10 rounds.
11–20	*T'as pas entendu un clic ?* Il ne se passe rien, du moins cette fois-ci…
21–30	*Je puis vous assurer qu'il n'y a aucun piège dans les parages.* Le piège s'active au bout de 1 round.
31–40	*Mince ! Ça m'a piqué !* Le piège fonctionne normalement, mais inflige également un coup d'une valeur de dégâts de 1 sur une zone aléatoire.
41–50	*Tu sens rien ?* Aussi bizarre que cela puisse paraître, le piège prend feu ; la pièce est remplie de fumée en 1d5 rounds.
51–60	*C'était quoi ce fichu bruit ?* Le piège n'a aucun effet. Au round suivant retentit un vacarme de tous les diables alors que le mécanisme tombe en morceaux, reproduisant un effet d'alarme sur 10 mètres à la ronde.
61–70	*Bang !* Le piège explose, infligeant un coup d'une valeur de dégâts de 2 à tous les personnages situés dans un rayon de 3 cases (6 mètres).
71–80	*Boum !* Le piège explose et produit une terrible déflagration, infligeant un coup d'une valeur de dégâts de 4 à tous les personnages situés dans un rayon de 6 cases (12 mètres).
81–90	*Je suis pourtant sûr qu'il y a un piège par ici !* Le piège ne fonctionne pas.
91–100	*T'as pas l'impression que ça vibre ?* La conception du piège laisse à désirer et produit un effet secondaire inattendu, si bien que la pièce s'effondre 1d5 rounds après son déclenchement. Les personnages situés dans la zone sont enterrés vivants et ont 50% de chances d'y laisser la peau (à moins que le MJ en décide autrement).

paralysants (aucune action pendant 1d10 rounds), voire (mais c'est plus rare) des venins mortels à action instantanée (la victime meurt au bout d'un nombre de rounds égal à son bonus d'Endurance). Dans tous les cas, le sujet peut annuler l'empoisonnement au prix d'un **test d'Endurance**.

Création : Braconnage Assez facile (+10%) et 1 degré de réussite
Réarmement : réparation

Fosse (simple)

Déclenchement : emplacement
Taille : moyenne
Détection : Perception Moyen (+0%)
Neutralisation : Crochetage Assez difficile (–10%)
Effet (immobilisation, mortel) : ce piège prend la forme d'un faux plancher recouvrant un trou béant. Quand un personnage s'avance sur le panneau, celui-ci s'effondre et envoie le malheureux s'écraser quelques mètres plus bas. La victime a droit à un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** pour se rattraper au bord, mais en cas d'échec, elle subit un coup d'une valeur de dégâts de 4. À noter que certaines fosses sont hérissées de pieux. Cela n'augmente pas la difficulté de création du piège, mais la valeur de dégâts passe à 5.
Pour sortir du trou, le sujet doit réussir un **test d'Escalade**. Le fait de graisser les parois n'augmente pas la difficulté de création du piège, mais la victime doit alors réussir un **test d'Escalade Difficile (–20%)**.

Création : Braconnage Assez difficile (–10%), 1 degré de réussite
Réarmement : réparation

Huile et eau (complexe)

Déclenchement : pression
Taille : grande
Détection : Fouille Difficile (–20%)
Neutralisation : Crochetage Assez difficile (–10%)
Effet (mortel) : ce piège fait appel à d'importantes quantités d'huile jetées dans une pièce partiellement inondée. Lorsque les personnages entrent dans la pièce, ils déclenchent la première partie du piège, provoquant l'embrasement d'une torche cachée sous un panneau fixé au plafond. Dès lors qu'ils arrivent au milieu de la pièce, la seconde partie du piège est activée et le panneau tombe dans l'eau, accompagné de la torche. L'explosion qui suit inflige un coup d'une valeur de dégâts de 5 et tous les personnages présents dans la pièce doivent réussir un **test d'Agilité** sous peine de prendre feu (cf. *Le feu*, page 136 de *WJDR*).
Création : Connaissances académiques (ingénierie) Très difficile (–30%), 1 degré de réussite
Réarmement : réparation

GARDIENS SÉPULCRAUX

Les plus simples et les plus fréquentes des protections que l'on trouve dans les tombeaux sont les gardiens sépulcraux, d'étranges créatures dont le seul et unique but est de veiller sur les morts. Du revenant au fantôme, en passant par le squelette et d'autres créatures bizarres comme le sang-maudit (cf. page 47 des *Cendres de Middenheim*) et le résidu, ces gardiens sont de farouches adversaires qui prennent un malin plaisir à éliminer tous ceux qui manifestent le désir de voler les morts. Cette partie de l'appendice décrit de nouvelles créatures, plus terrifiantes les unes que les autres, que les personnages auront de fortes chances de rencontrer dans les tombeaux les plus dangereux.

Gardien runique

« Les nains se montrent généralement susceptibles lorsqu'on vient à aborder le thème de leur dernière demeure. Du coup, ils protègent leurs ancêtres avec toutes sortes de choses. Fosses, lames, plafonds à deux doigts de s'effondrer, feu, acide ; je crois bien avoir tout vu. Le problème, c'est qu'avec un peu de temps devant soi, on peut venir à bout de n'importe quel piège. Un type un peu malin prendra tout le temps nécessaire pour songer au meilleur moyen de contourner un piège. Cependant, le gardien runique ne vous en laisse pas le loisir. Aussi grand qu'un ogre et recouvert de plusieurs centimètres de bon acier nain, ce monstre est capable de vous fendre en deux d'un seul coup ! Il est particulièrement lent et ne brille pas par son intelligence, mais il est infatigable et rien ne peut l'arrêter. Une fois, j'en ai découvert un se tenant devant l'entrée de la tombe d'un chef nain. Tout autour de lui étaient éparpillés les restes d'au moins deux cents orques, gobelins et skavens. Un mois plus tard, je suis revenu avec un canon... »

— Heinrich Johannes, expert en artefacts anciens

« Les premiers gardiens runiques furent conçus il y a plusieurs millénaires de cela, lorsque les premières forteresses naines tombèrent sous les coups des forces gobelines. Réalisant qu'ils allaient devoir laisser derrière eux les tombeaux de leurs ancêtres, les plus grands maîtres des runes de l'époque s'associèrent aux guildes d'ingénieurs pour créer des sentinelles infatigables. Leurs facultés de création d'alors sont à la fois une source de fierté et de chagrin pour les nains. Il semblerait en effet que les maîtres des runes actuels n'aient plus connaissance de la rune majeure d'éveil et que le schéma nécessaire à la création d'un tel gardien ait disparu. Si quelqu'un parvenait à remettre la main sur les secrets des gardiens runiques, il serait très généreusement récompensé. Malheureusement, je pense qu'il faudrait commencer par retrouver un gardien runique quasi intact, une tâche assurément impossible (et probablement suicidaire). »

— Professeur Eliot Denheim, aventurier lettré

En gros, le gardien runique ressemble à un nain caparaçonné de métal de la taille d'un ogre. Il est recouvert d'une épaisse couche de métal sous laquelle apparaît un ensemble complexe de rouages, de manettes et de poulies qui dérouterait les plus grands ingénieurs de l'Empire. Chaque bras se termine par un fer de hache dont le monstre se sert pour découper ses adversaires en rondelles. Totalement dénués de conscience, les gardiens runiques se contentent de suivre



les instructions qui leur ont été données au moment où la rune majeure d'éveil leur a été gravée sur le front. Parfois, d'autres runes apparaissent sur leurs armes ou leur armure, mais ils ne peuvent en avoir plus de trois au total, sachant qu'ils ne peuvent disposer que d'une rune majeure (celle d'éveil). Pour plus d'informations sur les runes et la magie runique, reportez-vous aux *Royaumes de Sorcellerie*.

~ GARDIENS RUNIQUES ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	0%	64%	64%	11%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	26	6	6	2	0	0	0

Compétences : aucune
Talents : Coups puissants, Effrayant
Règles spéciales :

- *Caparaçon :* le gardien runique est recouvert de lourdes plaques d'acier, ce qui lui confère 3 PA sur chaque zone.
- *Création runique :* ces monstres sont créés au moyen d'une magie runique que les nains ont oubliée depuis bien longtemps. Ils ne sont pas vivants et sont immunisés contre la Peur, la Terreur, le poison, les maladies et tous les sorts, compétences et effets impliquant la manipulation des émotions et de l'esprit.
- *Dénué de conscience :* les gardiens runiques n'ont ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Ils ne peuvent donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
- *Grands fers :* les fers dont les poings du monstre sont équipés comptent comme des armes accompagnées des attributs lente et percutante.
- *Vigilance :* le gardien runique est parfaitement conscient de la présence des créatures situées dans un rayon de 9 mètres ; il est donc impossible d'échapper à son attention quand on est dans la zone d'effet. Au-delà de cette portée, le monstre est sourd et aveugle.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : fers de poing
Perspective de massacre : Difficile



Incarcéré

« Il arrive qu'une tombe n'en soit pas vraiment une. Un de mes bons amis, le professeur Tobias Schreibmann de l'université de Nuln, l'a découvert à ses dépens. Faisant assurément preuve d'imprudence dans sa quête de connaissances, il insista pour ouvrir le tumulus qu'il avait découvert avant de déchiffrer les runes anciennes qui recouvraient la dalle protégeant l'entrée. L'horreur qu'il libéra alors élimina l'ensemble des membres de son expédition avant de se rendre jusqu'à la ville la plus proche. Eliot et moi-même venions d'arriver, car il nous avait invités à explorer le tombeau à ses côtés. Nous ralliâmes la milice de la bourgade et nous efforçâmes de terrasser l'immonde créature. Au début, je la pris pour un démon tellement son visage était hideux. Elle se débattait violemment et usait des trois cornes qui lui saillaient du front pour frapper tous ceux qui s'en approchaient. Son bras gauche prenait la forme d'une masse de tentacules verdâtres, le droit s'achevant par de terribles griffes capables d'éventrer un homme. Son cuir épais détournait nombre de nos coups, et les rares blessures que nous parvenions à lui infliger se refermaient sous nos yeux. Mais ses attaques physiques n'étaient rien, car elle usait également d'une magie corrompue. Ses sorts dressaient nos hommes les uns contre les autres, si bien que nous n'avions d'autre choix que de les abattre ; du reste, j'eus moi-même bien du mal à résister à ces noirs enchantements. Un homme fut aveuglé et atrocement mutilé lorsque le monstre lui cracha un jet d'acide à la face. Un milicien fut enveloppé d'une lueur noire impie avant qu'un troisième œil ne s'ouvre au beau milieu de son front. Heureusement, Eliot parvint à tuer le malheureux avant qu'il ne réalise toute l'horreur de sa transformation. Tout en attaquant, la monstruosité hurlait dans une langue inconnue, son verbe s'insinuant jusqu'aux tréfonds de mon cerveau, sans doute dans le but de le griller. Elle fut finalement vaincue, non pas par nos efforts, mais par sa propre magie qui, dans un éclat pourpre, la dévora de l'intérieur. À ce jour, je n'ai rien entendu de plus terrifiant que ses cris d'agonie. »

— Heinrich Johannes, expert en artefacts anciens

« Une fois atteint le sépulcre et les restes de l'expédition de Schreibmann enterrés, je me décidai à traduire les runes usées gravées à l'entrée du tumulus. Si Tobias avait pris la peine d'en faire autant, il aurait découvert qu'il ne s'agissait pas réellement d'une tombe, mais d'une prison. Apparemment, la créature dont nous étions venus à bout était jadis le chaman ou le chef d'une tribu d'humains primitifs, qui s'était tourné vers les pires forces du Chaos pour accroître ses pouvoirs. Les humains d'alors n'avaient aucun moyen de comprendre ce qui arrivait à leur chef, mais ils comprirent que son âme était tombée sous la coupe du mal. Bien que cela leur coûtât cher, ils réussirent finalement à l'immobiliser. Craignant que sa mort ne libère son esprit et que ce dernier revienne les hanter, ils l'enfermèrent sous terre, scellant le tumulus à l'aide de leurs plus puissants enchantements. L'impatience de Schreibmann lui valut de briser les scellés et de libérer le monstre qui y était incarcéré. »

— Professeur Eliot Denheim, aventurier lettré

Lorsque les premières tribus humaines arrivèrent dans le Vieux Monde, elles ne connaissaient pas grand-chose du Chaos, mais cela ne les empêcha pas de se tourner vers les ténèbres dans leur quête de pouvoir. Les sages qui menaient les tribus virent le danger que représentaient ces traîtres et dressèrent leurs partisans contre eux. Plutôt que de les tuer et de laisser leur âme errer en toute liberté, ils décidèrent de les entraver à l'aide d'une puissante magie et de placer des mises en garde devant leur prison, afin que nul ne vienne à leur

secours. Animés par le désir pervers de punir davantage leurs disciples qui avaient échoué, les dieux du Chaos leur accordèrent l'immortalité et les obligèrent à vivre des milliers d'années durant dans leur cellule. Au fil des siècles, ils sont bien évidemment devenus fous, sans compter que les pouvoirs du Chaos les ont dotés de nombreuses mutations. Quand ils sont libérés, ils s'empressent de détruire tout ce qui les entoure, massacrant autant de gens que possible avant d'être tués ou de succomber à la Malédiction de Tzeentch.

~ INCARCÉRÉS ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	0%	31%	32%	33%	12%	69%	10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	16	3	3	4	4	5	0

Compétences : Focalisation +10%, Langage mystique (démoniaque), Langue (langage sombre), Sens de la magie +30%
Talents : Magie noire, Sombre savoir (Chaos), Terrifiant
Règles spéciales :
- *Dément :* l'incarcéré est emprisonné sous terre depuis si longtemps qu'il en a complètement perdu la raison. Son seul désir est de causer un maximum de souffrance et il est dans un état permanent semblable à celui de la rage blasphématoire. Rien ne l'empêche cependant de jeter des sorts, mais il ne fait rien pour assurer sa propre sécurité ; il exploite donc le talent Magie noire et sa pleine valeur de Magie sur chaque jet d'incantation.
- *Langage du Chaos :* quand il ne lance pas de sorts, l'incarcéré vomit un flot constant de charabia démoniaque altérant la perception de tous ceux qui l'entendent. Les victimes de cette odieuse cacophonie doivent donc réussir un **test de Force Mentale** sous peine de gagner 1 point de Folie. Une fois le test réussi, la cible est à jamais immunisée contre ce pouvoir.
- *Mutations du Chaos :* lancez 1d10 pour déterminer le nombre de mutations : 1–2 = 3 mutations ; 3–4 = 4 mutations ; 5–7 = 5 mutations ; 8–10 = 6 mutations. Ensuite, effectuez les jets de dés requis sur la **Table 11–1 : mutations du Chaos** de la page 227 de *WJDR*, la **Table 2–1 : mutations avancées du Chaos** de la page 82 du *Bestiaire du Vieux Monde* ou la **Table 3–1 : mutations** des pages 30-31 du *Tome de la Corruption*, et modifiez le profil en conséquence.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : aucune
Perspective de massacre : Assez difficile ou Difficile ; elle varie en effet selon le nombre et la nature des mutations dont dispose le monstre.

ÉTHÉRÉ

Description : une créature éthérée n'a ni consistance ni poids. Elle peut traverser les objets solides, y compris les murs et les portes. Cela ne lui confère cependant pas la faculté de voir à travers les objets solides. Une créature éthérée qui n'est que partiellement cachée à l'intérieur d'un objet bénéficie d'un bonus de +30% aux tests de Dissimulation. Si tel est son désir, elle peut rester totalement silencieuse, sans se soumettre au moindre test de Déplacement silencieux. Les créatures éthérées sont également immunisées contre les armes normales, qui passent au travers de leur corps comme au travers de l'air. Les démons, les sorts, les autres créatures éthérées et tous les adversaires dotés d'armes magiques peuvent néanmoins les blesser normalement. Les créatures éthérées ne peuvent affecter le monde des mortels, si bien qu'elles sont incapables de blesser les adversaires qui ne sont pas éthérés eux-mêmes, à moins de posséder certains pouvoirs ou talents spéciaux.

Résidu

« Alors que je n'étais encore qu'un enfant, j'ai accepté un travail lors d'une expédition visant à dégager un petit tumulus au Wissenland. Il s'était depuis longtemps effondré sur lui-même, ne laissant guère plus qu'un trou boueux dans le sol. Les légendes locales prétendaient que l'endroit était hanté, voire maudit, mais nous n'arrivions pas à trouver la moindre preuve de la présence de morts-vivants. C'est ainsi que lorsqu'un garde poignarda le cuistot dans un gros accès de colère, nous crûmes qu'il était ivre. Nous le ligotâmes alors et l'expédiâmes à Pfeildorf pour qu'il y soit jugé. Lorsque l'un des ouvriers agricoles engagés pour creuser disparut durant la nuit, nous commençâmes à nous inquiéter. Et lorsque le professeur en charge de l'excavation fut retrouvé les poignets ouverts le lendemain matin, nous décidâmes qu'il était temps de plier bagages. »

— Heinrich Johannes, expert en artefacts anciens

« Au cours de nos expéditions, nous sommes tombés sur un large éventail de morts-vivants. Une question qui me turlupine parfois, c'est de savoir le temps que peuvent survivre certaines formes de morts-vivants, notamment les variétés intangibles ou spectrales. Les gardiens morts-vivants de Khemri survivent depuis des millénaires, mais leurs restes squelettiques les retiennent à ce monde. Combien de temps une apparition ou un spectre perdurent-ils avant de finir par disparaître ? Cessent-ils tout bonnement d'exister, ou reste-t-il quelque chose d'eux pendant un certain temps, une sorte de résidu, un écho de leur haine et de leur colère ? »

— Professeur Eliot Denheim, aventurier lettré

Des résidus se manifestent parfois lorsqu'une forme d'esprit ou de spectre commence à s'évanouir, la volonté qui assurait son état de mort-vivant n'étant plus capable d'assurer sa cohésion. D'autres apparaissent cependant lorsqu'une personne particulièrement malicieuse ou misérable meurt sans avoir de véritable raison de quitter le monde des vivants. Ces monstres ressemblent à des nuages vaguement humanoïdes, généralement invisibles aux yeux des mortels. Ce ne sont rien de plus que des fagots d'émotions négatives dotés d'un désir quasi instinctif de propager leur haine et leur rage.

~ RÉSIDUS ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
23%	0%	30%	20%	40%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	2	6	0	0	0

Compétences : aucune
Talents : Effrayant, Éthéré, Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales :
- *Dénué de conscience :* les résidus n'ont ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Ils ne peuvent donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
- *Folie :* le contact du résidu n'inflige pas de dégâts aux créatures non éthérées, mais il les rend temporairement folles. La cible doit jouer un **test de Force Mentale**. En cas d'échec, lancez 1d10 pour déterminer le trouble mental qu'elle obtient : 1–2 : rage blasphématoire ; 3–4 : désespéré et fataliste ; 5–6 : la peur (le sujet craint par-dessus tout l'endroit où vit le monstre) ; 7–8 : pyromanie ; 9–10 : cœur du désespoir. Ce trouble mental se manifeste pendant 2d10 minutes. Une fois ce délai écoulé, le sujet doit réussir un nouveau **test de Force Mentale** sous peine de gagner 1 point de Folie. Si le résidu réussit à rendre folle une cible, il devient invisible pendant 1d10 rounds.
- *Invisibilité :* le résidu peut devenir invisible au prix d'une action gratuite. Une fois invisible, il ne peut être la cible d'attaques à

distance (ce qui inclut les projectiles magiques). De plus, étant éthéré et parfaitement silencieux, il ne peut être victime d'attaques au corps à corps.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : aucune
Perspective de massacre : Moyenne (Impossible sans une arme magique ou des sorts)

Revenant elfe

« Malgré mes réserves, j'acceptai d'étudier la tombe tout juste découverte de Lewellan Orétoile, qui avait soudain refait surface à quelques kilomètres de Bernloch, sur les terres de la baronne Alder. Je n'avais jusqu'alors jamais entendu parler de morts-vivants elfes, mais je m'inquiétais au sujet des sceaux magiques susceptibles de protéger la sépulture. Je fus donc agréablement surpris lorsque nous parvînmes à la chambre principale sans incident. Nous y trouvâmes une plaque de marbre blanc sur laquelle reposait le corps desséché d'un guerrier elfe. Revêtu de mailles étincelantes, il tenait une longue lame elfique en travers de la poitrine, sur laquelle reposait un imposant bouclier en amande qui arborait l'image de trois étoiles ; une d'or et deux d'argent. Pas la moindre toile d'araignée, aucune trace de poussière ne souillait l'endroit. Soudain, un terrible sentiment de terreur s'empara de moi et je sus que si nous faisions un pas de plus dans la pièce, nous étions tous morts. J'ordonnai à chacun de rebrousser chemin et me rendis auprès de la baronne, que j'invitai à sceller l'entrée du sépulcre et à y placer des gardes pour décourager les pillards. Mieux vaut ne pas troubler le repos de certains morts... »

— Heinrich Johannes, expert en artefacts anciens

« Cependant, j'ai découvert que les elfes ont toujours tenté de rapatrier les corps de leurs morts sur leurs terres natales, de peur que leurs restes ne soient souillées par les nains et d'autres ennemis. Quand ils durent enterrer certains des leurs en territoire ennemi, ils protégèrent leurs tombes au moyen de formidables illusions visant à les dissimuler aux yeux de tous. Je crois qu'ils espéraient revenir un jour récupérer leurs héros, mais après la défaite de la guerre de la Barbe et leur retraite vers Ulthuan, ils ne purent leur remettre la main dessus. La puissance de la magie elfe est telle que les protections qui pèsent sur ces sites commencent tout juste à décliner, révélant ainsi les tombeaux de certaines des plus grands héros d'Ulthuan. »

— Professeur Eliot Denheim, aventurier lettré

Les revenants elfes sont les restes d'anciens héros elfes de la guerre de la Barbe. Dévorée par l'arrogance et l'amertume qui a nourri ce conflit ancien, leur âme n'arrive pas à trouver le repos. À l'instar d'autres revenants, ils portent généralement leur tenue de combat. Hormis leur squelette et d'éventuels lambeaux de chair desséchée, il ne reste pas grand-chose de leur dépouille, qui n'est de toute façon que la coquille abritant l'âme noire du revenant. Quand un revenant elfe en décide ainsi, il peut apparaître aux yeux des mortels et prendre l'apparence d'un elfe bien vivant (quoique extrêmement pâle, même selon les normes de cette race). Au combat, ils renoncent à leur déguisement et révèlent leur véritable nature pour inspirer la terreur à leurs adversaires.

~ Revenants elfes ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
50%	55%	35%	35%	60%	45%	55%	40%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	12	3	3	5	0	0	0

Compétences : Charisme, Esquive, Langue (eltharin), Perception
Talents : Acuité visuelle, Effrayant, Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales :

- *Lame spectrale elfique :* chaque revenant elfe possède une arme ancienne et mortelle imprégnée de magie. Entre ses mains, cette arme fonctionne sur le même principe qu'une arme magique et inflige des dommages égaux à son BF +2, sans compter qu'elle possède l'attribut rapide. De plus, quand un revenant elfe inflige un coup critique, il effectue deux jets sur la **Table 6–3 : coups critiques** de la page 133 de *WJDR* et tient compte du résultat le plus meurtrier. Entre les mains d'une autre créature, une telle arme est une arme à une main de qualité exceptionnelle.
- *Mine mortelle :* un revenant elfe est en mesure de prendre l'apparence qu'il avait de son vivant, mais il conserve une aura surnaturelle. Quand il recourt à ce pouvoir, il perd le talent Effrayant et le remplace par le talent Troublant. Ces monstres s'en servent parfois pour s'entretenir avec des intrus avant de les terrasser, ce qui est probable si un elfe fait partie du groupe. Ce pouvoir ne fonctionne cependant pas si la créature est exposée à la lumière du jour, qui a pour effet de dévoiler sa véritable apparence.
- *Peur des elfes morts :* les gobelins doivent réussir un **test de Terreur** quand ils ne sont pas au moins quatre fois plus nombreux (en comptant leurs alliés) que les revenants elfes présents.

Armure : armure moyenne (armure de mailles complète)
Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : lame spectrale elfique et bouclier
Perspective de massacre : Difficile

Sacrifié

« L'entrée du tombeau était recouverte de centaines de cadavres. Les hommes-bêtes s'étaient gravé des symboles sur le crâne, des runes noires qui semblaient se tortiller quand je les observais, ce qui avait pour effet de m'amener les larmes aux yeux. Certains des corps étaient encore frais ; d'autres semblaient être là depuis des siècles, si bien qu'il n'en restait plus que des os. Frappés d'horreur, nous commençâmes à entendre un gémissement sourd émanant des ossements. Soudain, l'endroit se remplit des formes pâlottes de centaines d'esprits déformés par des souffrances atroces. »

— Heinrich Johannes, expert en artefacts anciens

« Je ne saurais dire si les âmes des sacrifiés du tertre du seigneur de guerre du Chaos Kaeltan étaient piégées là en raison d'un sort terrible ou de l'atrocité de leur mort, mais j'ai découvert des références à des manifestations semblables sur les sites d'autres sacrifices de masse d'innocents. Ces esprits gardent généralement la sépulture de grands guerriers ou sorciers du Chaos. C'est plus rare, mais il leur arrive aussi de protéger le repaire de nécromanciens ; ces pratiquants de magie noire trouvent habituellement d'autres usages aux restes de leurs victimes. »

— Professeur Eliot Denheim, aventurier lettré

Les sacrifiés sont des esprits liés contre leur volonté et chargés de protéger un lieu contre les intrus. Ils attaquent tous ceux qui s'approchent d'eux, y compris celui qui est à l'origine de leur lien. C'est pour cette raison qu'on les trouve généralement en des lieux reculés, gardant la tombe de puissants serviteurs du Chaos.

~ Sacrifiés ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
44%	0%	33%	33%	46%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
5	24	3	3	6	0	0	0

Compétences : aucune
Talents : Armes naturelles, Éthéré, Mort-vivant, Terrifiant, Vision nocturne
Règles spéciales :
- *Écorchage :* le sacrifié frappe à l'aide de griffes éthérées ignorant les armures, mais pas les chairs. Il est donc en mesure de s'en prendre aux adversaires non éthérés. Il inflige des coups d'une valeur de dégâts de 3 (ne tenant pas compte de l'armure).
- *Dénué de conscience :* les sacrifiés n'ont ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Ils ne peuvent donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
- *Nuée :* le sacrifié n'est pas un simple esprit, mais une nuée constituée de tous ceux qui ont été tués en un même endroit, liés les uns aux autres comme ils le sont au site de leur trépas. Tout dommage infligé à un esprit de la nuée blesse le sacrifié.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : aucune
Perspective de massacre : Difficile (Impossible sans une arme magique ou des sorts)

Squig des tombes

« Parfois, quand on ouvre un tombeau, on y découvre ces plaques de champignons blanchâtres. Dans ce cas, prenez garde ; neuf fois sur dix, il y a des squigs des tombes dans les parages. J'en ai trouvé dans des sépultures naines, dans un tumulus antique et même dans un cimetière bretonnien. Partout où il y a des morts, il peut aussi y avoir des squigs des tombes. Curieusement, vous aurez peu de chances de croiser des morts-vivants à leurs côtés. Les goules se livrent une compétition acharnée pour trouver de la nourriture, alors que zombies et squelettes constituent une bonne source de sustentation ; si bien que vous aurez les uns ou les autres. Quoi qu'il arrive, ne commettez pas l'erreur de les sous-estimer. Ils sont plus idiots encore qu'un ogre mort, mais leur rapidité est surprenante et leur morsure très douloureuse. J'en ai vu un arracher un bout du bras d'un chevalier bretonnien, emportant par là même des mailles et de l'acier. De plus, ils sont étonnamment coriaces. Ils ressemblent à de grosses boules de fourrure blanche, mais j'en ai transpercé un à l'aide d'un carreau d'arbalète et cela n'a pas semblé le gêner le moins du monde. »

— Heinrich Johannes, expert en artefacts anciens

« De toute évidence, il existe un lien entre les squigs des tombes et ceux que l'on trouve aux côtés des clans orques et gobelins. On les trouve généralement là où des gobelins étaient autrefois actifs, parfois des années après que ces derniers aient été exterminés ou aient filé. Reste cependant à savoir comment ces squigs parviennent à accéder aux sépulcres sans se faire remarquer. Cependant, les ingénieurs nains avec lesquels j'ai abordé la question prétendent qu'un tombeau ou sarcophage hermétique les tient à l'écart. En outre, je n'ai jamais entendu parler de squigs des tombes voyageant en compagnie de clans orques ou gobelins ; on ne les trouve que dans la dernière demeure des morts, généralement bien après que les peaux-vertes aient débarrassé le plancher. »

— Professeur Eliot Denheim, aventurier lettré

Les premiers signes d'une infestation de squigs des tombes prennent généralement la forme de mousses et de champignons blancs. Ces monstres se nourrissent des restes des morts et trouvent les os particulièrement appétissants. Fréquents dans les tombes naines ouvertes et pillées, on les trouve parfois dans les cimetières, où ils s'enfouissent dans le sol meuble, allant de dépouille en dépouille. Légèrement plus petits que les squigs ordinaires, ils sont blanc terreux ou gris pâle et ont de minuscules yeux rouge sang. Ils sont dotés de mâchoires très puissantes dont ils se servent allègrement pour fracturer les sarcophages de pierre et transpercer les armures naines cérémonielles dans lesquelles sont souvent enchâssés les morts. Ces monstres sont capables de gâcher la nuit d'un pilleur de tombes car non seulement ils constituent un véritable danger pour ses membres et sa vie, mais ils ont aussi une fâcheuse tendance à détruire les armes et armures précieuses cachées dans les tombeaux.

~ Squigs des tombes ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42%	0%	45%	51%	49%	4%	21%	5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	4	5	1-10	0	0	0

Compétences : Dissimulation, Esquive
Talents : Armes naturelles, Troublant, Vision nocturne
Règles spéciales :
- *Crocs puissants :* les crocs des squigs des tombes déchiquètent le métal aussi aisément que la chair. Leurs armes naturelles ignorent donc 2 points d'Armure.
- *Déplacements aléatoires :* les squigs des tombes sont à ce point stupides qu'ils sautillent en tous sens sans la moindre logique. Lancez 1d10 pour déterminer leur valeur de Mouvement à chaque round où ils se déplacent.
- *Fouissage :* les squigs des tombes sont capables d'avaler terre et roche pour se frayer un chemin dans le sol. Ils peuvent ainsi fouir la terre meuble avec un Mouvement de 4 et la roche avec un Mouvement de 1.
- *Mutations du Chaos :* lancez 1d10 pour déterminer le nombre de mutations : 1-4 = 1 mutation ; 5-8 = 2 mutations ; 9-10 = 3 mutations. Ensuite, effectuez les jets de dés requis sur la **Table 11–1 : mutations du Chaos** de la page 227 de *WJDR*, la **Table 2–1 : mutations avancées du Chaos** de la page 82 du *Bestiaire du Vieux Monde* ou la **Table 3–1 : mutations** des pages 30-31 du *Tome de la Corruption*, et modifiez le profil en conséquence.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dents
Perspective de massacre : Assez difficile



~ APPENDICE III ~ PERSONNAGES PRÉTIRÉS

La région et la crypte en elle-même constituent de périlleux défis pour des personnages expérimentés. L'aventure est adaptée à des personnages qui viennent de commencer leur troisième carrière. Comme ce livre convient davantage à des personnages puissants, cet appendice présente six PJ prétirés, afin que vous puissiez faire jouer l'aventure immédiatement, vous en servir comme PNJ ou encore pour remplacer ceux qui seront tués pendant son déroulement.

WOLDRED ADELOF



Quand il était jeune, Woldred Adelof cherchait l'aventure, les émotions, le danger et même la richesse, des choses que son père n'avait jamais eues. Déterminé à échapper à cette vie sans risque mais monotone, Woldred s'enfuit dès qu'il fut assez vieux pour brandir une épée. Il convainquit un baron local de l'engager en tant que pisteur et il apprit rapidement sur le tas. Le baron fut tellement impressionné par le jeune homme qu'il en fit un éclaireur, et il s'avéra qu'il avait pris là une bonne décision. En effet, en quelques années, Woldred devint l'un de ses hommes les plus précieux. Woldred était particulièrement doué pour trouver des pistes en terre inconnue et il aimait errer en ces terres étrangères pour y chercher des passages sûrs pour les caravanes, des suites de nobles ou de petites unités militaires.

La vie d'éclaireur lui offrit l'aventure, les émotions et le danger qu'il recherchait tant, mais pas la fortune. Bien que le baron traitât bien ses hommes, Woldred était toujours soumis aux ordres de quelqu'un. Une fois qu'il eut gagné en assurance et fut devenu plus matérialiste, cet état de fait lui resta en travers de la gorge et il sut finalement qu'il devait partir. Mais pour quoi faire ? Il eut la réponse à cette question quand, au cours d'une expédition d'exploration dans des collines à la frontière de la baronnie, il tomba sur une tombe antique. Elle avait été pillée depuis bien longtemps, mais les voleurs n'avaient ni son œil de lynx, ni sa patience, et après un examen minutieux, Woldred découvrit plusieurs babioles. Il y en avait pour un peu plus que son salaire annuel, et il sut immédiatement qu'il avait trouvé une nouvelle vocation.

Quittant le service du baron, Woldred s'en fut vers un autre pays pour échapper à toute rancune potentielle de la part de son ancien employeur. Alors, il commença à chercher et à explorer des tombeaux. Au début, il travaillait seul, mais il finit par rencontrer un nain revêche qui devint son partenaire. Ensuite vint un érudit, puis une sorcière de village, un pisteur et finalement un guerrier, et Woldred se retrouva brusquement à la tête d'une équipe. Il découvrit qu'il appréciait de travailler en groupe et qu'il aimait se retrouver en bonne compagnie, et ils se révélèrent plus efficaces en équipe qu'aucun d'entre eux n'aurait pu l'être seul.

Woldred a maintenant quarante ans, bien qu'il soit resté vif et vigoureux. À l'exception des rides de son visage et des quelques fils blancs qui apparaissent dans ses cheveux noirs et clairsemés, il a toujours l'attitude et l'apparence d'un homme plus jeune. Ses traits sont plaisants et il dissimule son menu menton sous une courte barbe. Il aime explorer les tombeaux, et pour lui, il s'agit moins de gagner de l'argent que de rechercher des émotions fortes, de ressentir l'excitation d'avoir été le premier à éventer les secrets d'un lieu caché.

~ WOLDRED ADELOF ~

Race : humain
Carrière : Explorateur (ex-Pisteur, ex-Éclaireur)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	22%	33%	30%	35%	39%	36%	35%
+20%	+20%	+10%	+15%	+15%	+25%	+20%	+15%
50%	42%	43%	40%	50%	64%	56%	50%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	4	0	0	2
+1	+6	—	—	—	—	—	—
2	16	4	4	4	0	0	2

Compétences : Alphabet secret (pisteur), Commandement, Commérage, Connaissances académiques (histoire), Connaissances générales (Empire, Principautés Frontalières), Déplacement silencieux +10%, Dissimulation, Équitation, Escalade, Esquive, Évaluation, Fouille, Langage secret (langage des rôdeurs), Langue (reikspiel, tiléen), Natation, Orientation +20%, Perception +20%, Pistage +10%, Soins des animaux, Survie

Talents : Chance, Emprise sur les animaux, Force accrue, Grand voyageur, Intelligent, Maîtrise (arbalètes, armes paralysantes), Rechargement rapide, Sens de l'orientation, Tir en puissance

Armure : armure moyenne (veste de cuir, gilet de mailles)

Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 3, jambes 0

Armes : arbalète et 10 carreaux, dague, arme à une main (épée), lasso, filet, bouclier

Dotations : sac à dos, couverture, vêtements de qualité moyenne, couverts en bois, cheval de selle avec selle et harnais, 6 cartes géographiques, 10 m de corde, chope en bois, 1000 co placées en marchandises dans diverses villes, 15 co

THORGREK BELLISON



Thorgrek vient du clan Pierre-foudre, une tribu de nains qui vit sous les Montagnes Noires. Ses compatriotes sont des mineurs et Thorgrek a été formé à ce métier. Il avait l'œil pour les gemmes et les veines de métal, et il avait un don pour trouver les failles et les creux, un talent que même les autres nains lui enviaient. Malheureusement, Thorgrek avait aussi une autre caractéristique prononcée : son avarice. Il n'aimait pas partager, et après avoir accaparé à plusieurs reprises des filons de gemmes ou d'or plutôt que de dévoiler ses découvertes à ses aînés, il fut fermement encouragé à faire cavalier seul.

Bien qu'il eût été élevé dans le confort de sa tribu, Thorgrek découvrit qu'il appréciait la solitude. Plus étonnant encore, il aimait aussi voyager. La plupart des nains n'hésitent pas à se promener sur des kilomètres sous terre, dans des grottes et des cavernes, mais ils répugnent à se déplacer sur de trop longues distances à la surface. Mais Thorgrek découvrit qu'il aimait cela, et qu'il appréciait particulièrement les randonnées dans les montagnes et les grandes collines.

Au début, il s'essaya à la prospection et à l'extraction en solitaire, mais il découvrit bien vite qu'aucune de ces activités ne lui convenait : la prospection prenait trop de temps et rapportait trop peu, et un mineur isolé ne pouvait pas espérer arriver à grand-chose. Un jour, sa pioche brisa un pan de mur de la grotte où il se trouvait, révélant une chambre creusée de l'autre côté. Quelqu'un avait bâti un petit cairn dans les profondeurs d'une caverne proche, et le tunnel que Thorgrek avait creusé longeait l'un de ses murs latéraux. En explorant la chambre, il découvrit les restes d'un chevalier humain, toujours revêtu de son armure et portant nombre de ses trophées de guerre. À la vue de l'or et des joyaux déployés autour du cadavre, les scrupules qu'aurait pu avoir Thorgrek à piller un tombeau s'évanouirent. Il prit le trésor et s'enfuit, tout en sachant désormais que les satisfactions d'une vie de mineur ne lui suffiraient plus jamais.

Pendant un temps, Thorgrek fouilla seul les tombes. Et un jour, il pénétra dans un tombeau et découvrit un homme qui y était entré avant lui. L'homme refusa de le combattre pour le butin, affirmant qu'il y en avait assez pour deux et qu'ils obtiendraient en s'associant de meilleurs résultats que si chacun continuait de son côté. Son attitude calme et amicale rassura Thorgrek, et le nain accepta de faire équipe avec lui, uniquement sur une base temporaire. Mais deux nuits plus tard, tandis qu'ils célébraient leur succès autour d'un verre dans une taverne proche, Thorgrek et son nouvel ami Woldred se retrouvèrent à discuter de leur prochaine expédition, et ils ne se sont pas quittés depuis.

Thorgrek est un nain typique, trapu et robuste, avec des bras musclés et des mains énormes. Il a de longs cheveux blond-roux tressés en une épaisse natte, et sa barbe, qu'il tresse également, est de la même couleur. Pour les grandes occasions, il tresse également ses épais sourcils. Thorgrek est bourru avec tout le monde, mais il fait preuve d'une farouche loyauté envers ses amis. Sa grande et unique faiblesse est son amour de l'or et des joyaux, qui l'emporte parfois sur son bon sens.

~ THORGREK BELLISON ~

Race : nain
Carrière : Pilleur de tombes (ex-Voleur, ex-Mineur)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
49%	28%	35%	40%	24%	36%	30%	22%
+10%	+5%	+10%	+5%	+15%	+10%	+10%	+10%
59%	33%	45%	45%	39%	46%	35%	32%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	4	3	0	0	1
—	+2	—	—	—	—	—	—
1	16	4	4	3	0	0	1

Compétences : Alphabet secret (voleur), Connaissances (Empire, nains), Crochetage +10%, Déplacement silencieux, Dissimulation +10%, Escalade +10%, Évaluation +20%, Fouille +10%, Langage secret (langage des voleurs), Langue (classique, khazalid, reikspiel), Lire/écrire, Métier (mineur, prospecteur), Orientation, Perception +10%, Soins des animaux, Survie

Talents : Camouflage souterrain, Camouflage urbain, Connaissance des pièges, Fureur vengeresse, Guerrier né, Maîtrise (armes lourdes), Résistance à la magie, Robuste, Savoir-faire nain, Sens de l'orientation, Sixième sens, Valeureux, Vision nocturne

Armure : armure légère (veste de cuir)

Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0

Armes : arme à deux mains (pic à deux mains), arme à une main (hache)

Dotations : gibecière, couverture, cape, vêtements de qualité moyenne, pied-de-biche, couverts en bois, lampe à huile, lampe-tempête, outils de crochetage, piolet, 10 m de corde, 2 sacs, pelle, chope en bois, 8 co



EHRL DURBEIN



Le père d'Ehrl Durbein était marchand de textiles en Ostermark. Bien qu'ils ne fussent pas riches, ils vivaient confortablement, et Durbein père décida que chacun de ses trois fils recevrait une éducation décente. L'aîné n'avait aucune affinité avec les études et finit soldat. Le cadet était doué pour les affaires et les chiffres et devint l'apprenti et l'assistant de son père, puis son successeur. Mais le troisième fils, Ehrl, qui avait servi de valet à son père, montra un vrai talent pour les études et commença à lire tout ce qui lui tombait sous la main.

Transporté de joie à l'idée d'avoir un fils érudit, le père d'Ehrl engagea des tuteurs et l'envoya à l'université d'Altdorf. Mais malheureusement, si Ehrl adorait lire et apprendre, il n'était pas très féru de cours magistraux et d'examens. Il négligeait souvent ses cours pour rester assis à la bibliothèque, penché sur de vieux livres ou même pour écouter les voyageurs échanger leurs récits dans les tavernes. À la fin de sa première année, Ehrl avait raté tous ses examens. Furieux, son père le retira de l'université et insista pour qu'il revienne à la maison. Mais après avoir touché du doigt ce trésor de savoir, Ehrl refusa d'y renoncer. Son père le déshérita et Ehrl demeura à l'université, passant du statut d'étudiant à celui d'assistant bibliothécaire. Le travail ne payait pas beaucoup, mais lui permettait de continuer à lire en permanence, et ça lui suffisait.

Ehrl aurait pu passer toute sa vie dans la bibliothèque s'il n'était pas tombé sur un morceau de papier placé dans un vieux livre. Le papier était une carte rédigée dans une langue très ancienne. Ehrl la déchiffra et découvrit qu'elle décrivait le chemin d'une antique tombe. Curieux de savoir si la carte était authentique, il en suivit les instructions. Il découvrit la tombe exactement là où la carte la positionnait, mais il y trouva également un homme et un nain sur le point d'y pénétrer. Ehrl les arrêta au moment même où l'homme allait déclencher un piège particulièrement retors, car il avait remarqué un avertissement codé gravé sur une pierre des alentours. Les deux aventuriers lui offrirent une part égale du butin s'il les aidait à l'obtenir. Ehrl accepta. Il fut enthousiasmé de pouvoir mettre son savoir en pratique et de découvrir des trésors sur lesquels nul n'avait posé la main ou même l'œil depuis des siècles, et il suggéra que leur partenariat temporaire prenne des allures permanentes.

Ehrl est un homme petit et malingre dont le dos est voûté à force d'avoir passé des années penché sur des livres. Il a des traits anodins, des cheveux bruns et plats, et ses yeux bleus sont toujours humides. Toutefois, il est plus agile qu'il n'y paraît, et les autres lui ont appris des rudiments d'escrime afin qu'il puisse au moins se défendre. Ehrl s'intéresse au savoir, mais il a appris au fil des ans que toutes les informations ne sont pas contenues pas dans les livres. Souvent, les détails les plus intéressants se trouvent dans les histoires, les contes et les récits, et il passe beaucoup de temps dans les auberges et les tavernes, à écouter les autres clients et à glaner des bribes d'informations dans leurs comptes rendus et leurs commérages.

~ EHRL DURBEIN ~

Race : humain
Carrière : Érudit (ex-Étudiant, ex-Valet)

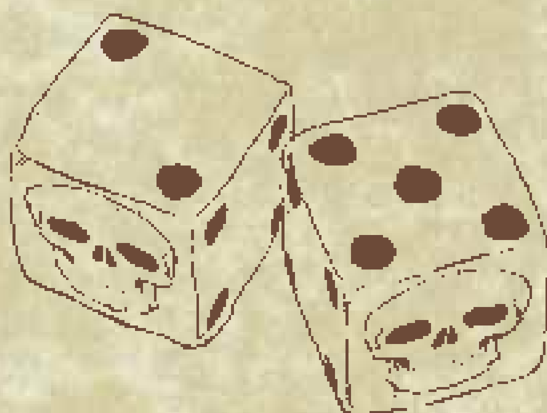
Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	24%	26%	30%	32%	43%	35%	28%
+5%	+5%	+5%	+5%	+10%	+30%	+15%	+15%
36%	24%	31%	35%	42%	73%	50%	43%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	2	3	4	0	0	2
—	+4	—	—	—	—	—	—
1	15	3	3	4	0	0	2

Compétences : Baratin, Charisme, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique, histoire +10%, runes, théologie), Connaissances générales (Empire, Principautés Frontalières, Tilée), Évaluation, Fouille +10%, Langue (classique, nehekharéen, reikspiel +20%, tiléen), Lire/écrire +20%, Marchandage, Métier (cartographe), Perception +10%
Talents : Calcul mental, Étiquette, Grand voyageur, Intelligent, Linguistique, Sang-froid, Sociable, Valeureux
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dague, arme à une main (épée)
Dotations : sac à dos, couverture, cape, vêtements de qualité moyenne, couverts en bois, chope en bois, deux manuels d'histoire nehekharéenne, accessoires de calligraphie, 3 co



THERESE BECKER



Née au sein d'une famille de paysans dans une petite ville du Stirland, Therese comprit très tôt qu'elle était différente. Les autres bébés pleuraient, mais Therese gazouillait. Ce qui était plus étrange encore, c'est que quand elle gazouillait, les chiens, les chats et les moutons de la famille aboyaient, miaulaient et bêlaient comme pour lui répondre et discuter avec elle. Ce n'est qu'après ses cinq ans qu'elle découvrit qu'elle était la seule à comprendre ce que les animaux disaient.

Ses parents l'aimaient trop pour craindre les curieux talents de leur fille, et même si ses trois frères la taquinaient souvent, ils apprirent vite à ne pas la mettre en colère. Ils la défendaient aussi contre tous les autres, et c'est dans un environnement confortable que Therese grandit et apprit à maîtriser ses facultés. Elle ne savait pas lire et ne pouvait donc pas étudier, et elle évitait soigneusement d'attirer l'attention des Magisters, comme la plupart des paysans et des roturiers. Mais en se promenant dans les bois et les vallées et en écoutant la nature, Therese apprit à sa manière à contrôler ses dons et à les utiliser activement.

Quand elle eut quinze ans, un prétendant s'intéressa à elle, un jeune homme d'une ville voisine. Il se trouvait trop bien pour elle et attendait d'elle des faveurs qu'elle n'était pas décidée à lui donner. Quand il la frappa de colère, elle hurla et utilisa toute la force de sa magie pour la première fois, aveuglant l'arrogant jeune homme. Décontenancé et effrayé, il s'écarta d'elle en titubant et tomba dans le puits de la ville. Il se brisa le cou au moment où il toucha l'eau. Therese s'enfuit cette nuit-là et ne revint jamais.

Pendant ses deux premières années d'errance, elle survécut chichement en disant la bonne aventure et en vendant des potions simples. Un jour, un étranger lui offrit une pièce d'or pour qu'elle l'aide à guider une caravane dans une région sauvage. Les périls que cela impliquait effrayaient Therese, mais il y avait là plus d'argent qu'elle n'en avait jamais vu auparavant, et elle accepta. Sa magie sortit le convoi de plusieurs mauvais pas, et le maître de la caravane lui offrit un emploi permanent.

Therese resta toute une année avec la caravane, mais l'un des cochers la rendait nerveuse : il l'observait et lui souriait en permanence, et pas d'une manière très amicale. Ensuite, deux hommes et un nain rejoignirent la caravane pour un voyage. Durant la nuit, Therese les entendit parler d'une tombe qu'ils recherchaient, et quand ils se séparèrent du convoi, elle demanda à les accompagner. L'un des hommes se moqua d'elle, mais l'autre l'écouta et accepta finalement de voir si elle pouvait se rendre utile. Sa magie les aida à vaincre plusieurs hommes-bêtes et mutants qui vivaient dans la tombe. Therese avait gagné une nouvelle maison et de nouveaux amis.

Therese a de longs cheveux roux et des traits simples, mais ses yeux bleus sont pleins de vie et elle a un joli sourire. Elle porte de longues jupes et des chemisiers de paysanne colorés sous ses châles, ses foulards et sa cape, et elle a toujours sur elle plusieurs charmes de protection de sa conception. Elle est timide vis-à-vis des étrangers et ne parle pas beaucoup en leur présence, mais avec ses amis, elle est gaie et enjouée. Toutefois, quand la magie est en jeu, elle a toute son attention : elle oublie tout ce qui l'entoure quand elle fait une incantation.

~ THERESE BECKER ~

Race : humaine
Carrière : Vagabond (ex-Envoûteur*, ex-Sorcier de village)
* Cette carrière est décrite page 131 des *Royaumes de Sorcellerie*.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
26%	28%	27%	34%	36%	35%	30%	38%
+5%	+10%	+5%	+10%	+10%	+10%	+15%	+15%
31%	33%	32%	44%	46%	45%	45%	53%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	2	3	5	0	0	2
—	+4	—	—	—	+2	—	—
1	16	3	4	5	2	0	2

Compétences : Charisme, Commérage +10%, Connaissances générales (Empire, Principautés Frontalières, Tilée), Déplacement silencieux, Emprise sur les animaux, Focalisation +10%, Fouille, Langue (reikspiel), Marchandage, Métier (herboriste), Natation, Orientation, Perception +10%, Sens de la magie +10%, Soins +10%, Soins des animaux +10%, Survie
Talents : Course à pied, Grand voyageur, Magie commune, Magie vulgaire, Projectile puissant, Sens de l'orientation, Sixième sens, Vil ensorcellement (*voix du maître*), Vision nocturne
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dague, arme à une main (gourdin)
Dotations : sac à dos, couverture, vêtements de qualité moyenne, cape, couverts en bois, 2 potions de soins, capuchon, cataplasme médicinal, rations, chope en bois, tente, outils d'artisan (herboriste), outre d'eau

NOUVEAU TALENT : VIL ENSORCELLEMENT

Description : vous avez survécu aux périls de la magie vulgaire et acquis des techniques occultes poussées. Vos sorts ne se limitent plus à la Magie commune, mais comme il vous faut les découvrir par vous-même, votre progression reste plus lente que celle d'un magister. Le Vil ensorcellement vous permet d'apprendre n'importe quel sort des domaines de Savoir occulte dont la difficulté n'excède pas 15, mais il vous faut pour les acquérir dépenser 200 px pour chacun. Vous pouvez lancer ces sorts, même si vous ne disposez pas de la compétence Langage mystique, mais il vous faut alors jouer 1d10 supplémentaire lors de l'incantation. Ce dé ne s'ajoute pas au jet d'incantation, mais intervient dans le cadre de la Malédiction de Tzeentch. Une fois que vous avez acquis un Langage mystique et une Science de la magie, ce dé supplémentaire ne vous est plus imposé.

JOHANN DRAUWALF



Fils d'un rétameur itinérant et d'une couturière, Johann naquit au Talabecland. Quand il était jeune, Johann déménageait d'un lieu à l'autre avec ses parents et sa sœur cadette, ne restant jamais très longtemps au même endroit. Il apprit à se débrouiller seul et à survivre dans la nature dès son plus jeune âge, et il devint rapidement un chasseur et un homme des bois compétent.

S'il adorait voyager, Johann détestait toutefois cette vie. Il détestait avoir à pénétrer dans les villes en catimini, devoir mentir au sujet de ses parents et du fait qu'ils n'avaient pas de maison, et il détestait devoir s'enfuir de la plupart des villes avant que les habitants ne leur imputent les moindres catastrophes que la communauté avait subies des semaines avant leur arrivée. Il voulait une vie qui lui permette de voyager mais qui offrait une certaine mesure de sécurité et de respect.

Un jour, Johann entendit un jeune noble se plaindre qu'il n'arriverait jamais chez lui à temps pour le mariage de sa sœur, simplement parce que voyager seul et vite s'avérait trop dangereux. Comme il venait juste de faire le chemin en sens inverse, Johann offrit de jouer les guides pour le noble, contre une rémunération. Le jeune noble désespéré accepta et Johann le guida rapidement et sûrement à travers la forêt environnante, empruntant plusieurs raccourcis en chemin. Le noble finit par arriver en temps et en heure, et il fut si reconnaissant qu'il offrit à Johann une pièce d'or. Johann était ravi et commença à louer ses services de guide à d'autres voyageurs. Finalement, le seigneur local entendit parler de lui et le fit quérir. Il offrit au jeune homme un poste d'éclaireur, et Johann accepta avec plaisir. Pendant deux ans, il travailla pour le seigneur jusqu'à ce que l'homme meure dans une embuscade tendue par les orques. Johann n'était pas parti en reconnaissance ce jour-là, et il se jugea responsable du massacre.

L'année suivante, Johann erra de ville en ville, entreprenant tous les petits travaux qu'il trouvait et se haïssant pour la mort de son premier employeur. Il fut engagé pour guider deux hommes, une femme et un nain dans les collines de l'Averland et finit par les aider à y piller une tombe. Par la suite, l'homme révéla son nom et offrit à Johann un emploi d'éclaireur et de pilleur de tombes occasionnel. Enchanté d'être à nouveau utile, Johann accepta.

Johann est un jeune homme élancé de taille moyenne. Ses longs cheveux brun clair sont attachés en catogan, et son visage étroit est rasé de près. Il porte des vêtements de cuir confortables, ainsi qu'une épée et une hache, mais il préfère combattre avec son arc. Johann est un homme discret de nature, préférant observer et écouter plutôt que parler, mais il a un sens de l'humour pince-sans-rire qu'il ne fait partager qu'à ses plus proches camarades.

~ JOHANN DRAUWALF ~

Race : humain
Carrière : Pisteur (ex-Éclaireur, ex-Vagabond)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	33%	34%	34%	38%	28%	36%	25%
+20%	+20%	+10%	+10%	+15%	+20%	+15%	+5%
48%	53%	44%	44%	53%	43%	46%	30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	3	4	0	0	3
+1	+6	—	—	—	—	—	—
2	19	4	4	4	0	0	3

Compétences : Alphabet secret (rôdeur, pisteur), Commérage, Connaissances générales (Empire +10%, Kislev, Principautés Frontalières), Déplacement silencieux +10%, Dissimulation, Équitation, Esquive, Fouille, Langage secret (langage des rôdeurs) +10%, Langue (reikspiel, tiléen), Natation, Orientation +10%, Perception +10%, Pistage, Soins des animaux, Survie +10%

Talents : Camouflage rural, Dur à cuire, Grand voyageur, Maîtrise (arc long, armes paralysantes), Rechargement rapide, Résistance aux poisons, Sang-froid, Sens de l'orientation, Tireur d'élite, Tir en puissance

Armure : armure moyenne (veste de cuir, chemise de mailles)

Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 3, jambes

Armes : dague, arme à une main (hache), arme à une main (épée), lasso, arc long et 10 flèches, filet, bouclier

Dotations : sac à dos, couverture, vêtements de qualité moyenne, cape, couverts en bois, cheval de selle avec selle et harnais, rations, 10 m de corde, outre d'eau, chope de bois, tente, 4 co



GORAN SCHAFFER



Né et élevé au Hochland, Goran Schaffer découvrit très jeune qu'il était plus grand et plus fort que la plupart des autres garçons. Son père était le forgeron du village, et Goran tenait de lui sa carrure et sa puissance. Le fait de travailler à la forge très jeune le muscla encore plus, mais contrairement à son père, Goran était impatient de tester sa force non sur du métal, mais contre d'autres gens. Il se laissait souvent entraîner dans des bagarres, non parce qu'il avait mauvais caractère, mais parce qu'il adorait la lutte. À l'âge de dix ans, il pouvait battre n'importe quel garçon du village, et même la plupart des hommes. Son père espérait que cette tendance à la violence lui passerait, mais avec l'âge, elle ne fit que croître et s'affirmer. Finalement, l'homme finit par admettre que son fils ne suivrait pas ses traces. Au lieu de cela, il confia Goran en tant qu'apprenti à la garde municipale.

Goran excellait au combat, avec ou sans armes, et il devint bientôt le dur du village, faisant respecter la volonté du maire, qu'il soit en service ou non. Quand le gouverneur d'une ville voisine passa par là, il remarqua le grand garde blond et lui offrit un poste au sein du guet de sa cité. Goran saisit l'occasion de quitter ses foyers. Au bout d'un an, le gouverneur parla de lui au baron local, et Goran se retrouva engagé en tant que garde du corps de celui-ci. C'est là qu'il rencontra Woldred Adelof, l'un des éclaireurs du baron.

Pendant plusieurs années, Goran resta auprès du baron, mais il finit par se lasser de ce travail. C'était trop tranquille, trop sûr. Il avait besoin de gens à combattre, et de préférence de gens qu'il n'avait pas rencontrés auparavant. Il voyagea du Hochland au Talabecland, et de là jusqu'au Stirland et l'Averland, se faisant engager comme garde du corps par de petites caravanes. Ensuite, par pure chance, il rencontra de nouveau Woldred. Ce dernier était devenu pilleur de tombes et offrit à Goran une place dans son équipe. Désormais, ce serait lui qui les protégerait et ferait office de force de frappe dans leurs expéditions. C'était là une perspective enthousiasmante, pleine de danger et d'inconnu, et Goran accepta aussitôt.

Goran est un homme grand, puissamment bâti, dans la fleur de l'âge. Il a des cheveux blonds très courts et des traits plaisants, voire séduisants, avec sa mâchoire carrée, son fort nez déjà brisé deux fois, et ses grands yeux bleus. Il n'est pas très causant, préférant laisser ses actes parler pour lui, et il recourt souvent à des menaces ou même à des coups pour appuyer ses arguments. Goran a le sens de l'humour, mais un sens de l'humour grossier qui rappelle ses origines paysannes et son éducation militaire. Il porte une chemise de mailles et une veste de cuir, ainsi qu'une épée longue et une épée à deux mains. Il s'agit là de son bien le plus précieux, qu'il a pris sur le cadavre d'un chef orque qu'il a abattu en combat singulier.

~ GORAN SCHAFFER ~

Race : humain
Carrière : Garde du corps (ex-Coupe-jarret, ex-Milicien)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	23%	43%	44%	35%	26%	30%	31%
+10%	+5%	+5%	+5%	+10%	—	+5%	+5%
43%	28%	48%	49%	45%	26%	35%	36%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	4	4	4	0	0	2
+1	+3	—	—	—	—	—	—
2	15	4	4	4	0	0	2

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire), Esquive +20%, Fouille, Intimidation +10%, Jeu, Langage secret (langage des voleurs), Langue (reikspiel), Métier (forgeron), Natation, Perception +10%, Résistance à l'alcool, Soins des animaux, Survie
Talents : Combat de rue, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Force accrue, Maîtrise (armes de jet, armes lourdes, armes de parade), Réflexes éclair, Résistance accrue, Sur ses gardes
Armure : armure moyenne (veste de cuir, chemise de mailles, calotte de cuir)
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 3, jambes 0
Armes : rondache, arme à deux mains (épée à deux mains), arme à une main (épée), coup-de-poing, 2 haches de jet
Dotations : sac à dos, couverture, vêtements de qualité moyenne, cape, couverts en bois, rations, outre d'eau, chope en bois, tente, uniforme, 2 co



~ Index ~

N

O

P

Q

R

S

T

U

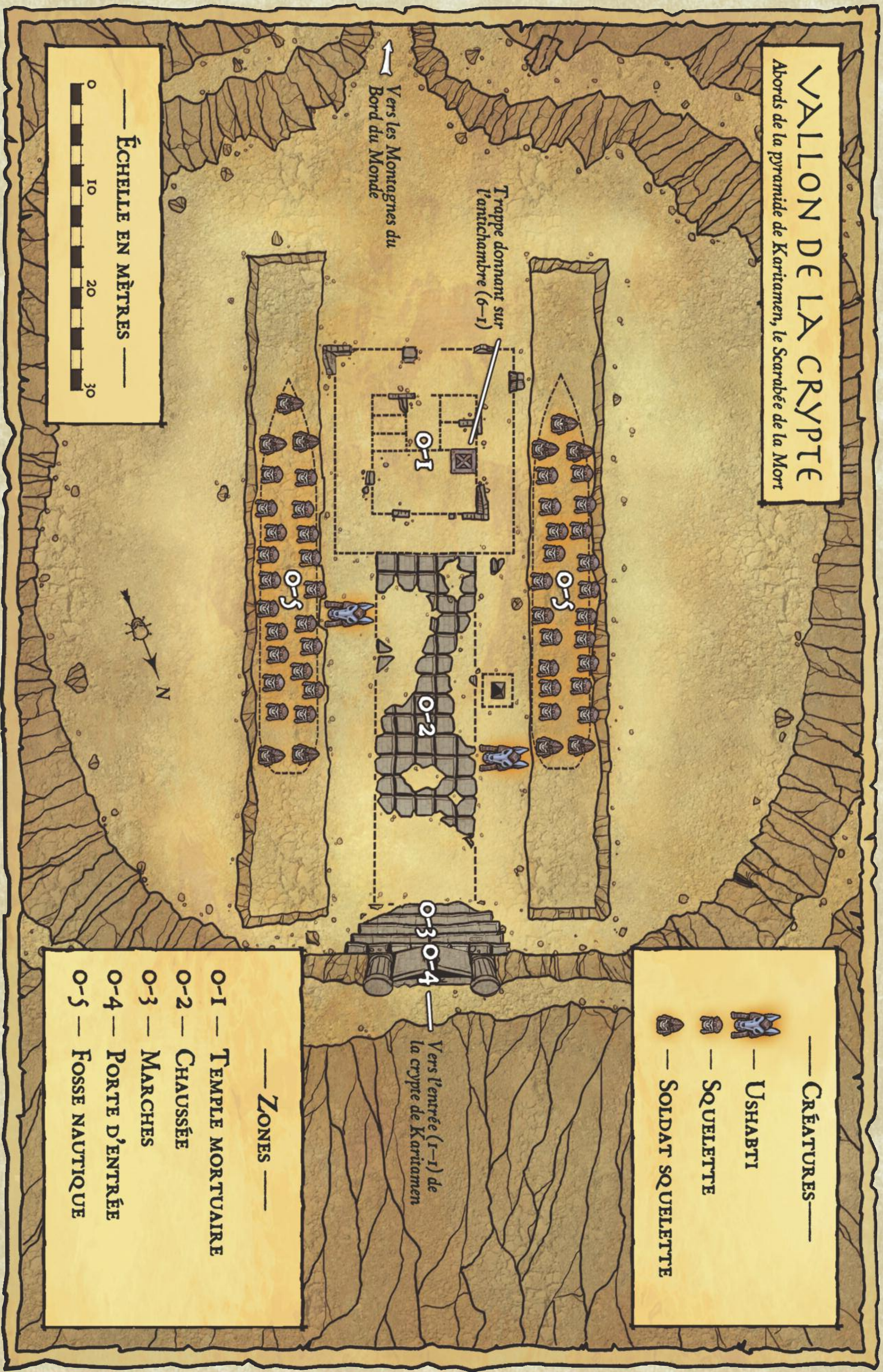
V

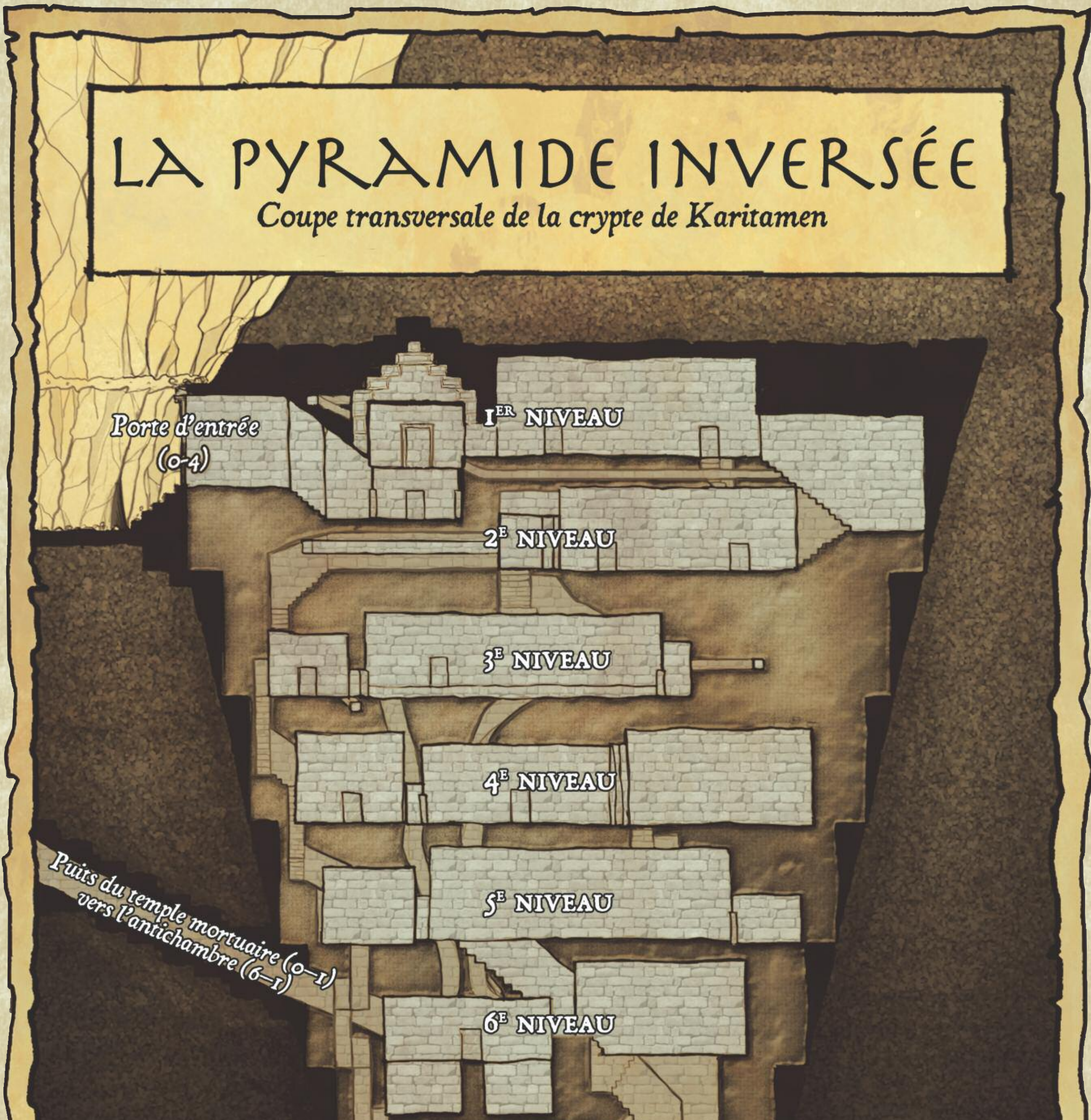
W

Z


Les Principautés Frontalières
Bretonnie
Tilée
Les Voûtes
Monts des Apuccini
Lagon des Larmes
Péninsule Noire
Golfe Noir
Orques de la Face Bleue
Monts de l'Échine du Dragon
Orques de la Face Bleue
Terres Arides
Gobelins des Nez Cassés
Empire
Montagnes Noires
Pic Sanglant
Bois de Kharnos
Karak Izor
Karak Hirn
Bois d'Havargir
Gobelins de l'Œil Jaune
Collines de Varenka
Barak Varr
Orques de la Dent Cassée
Orques de la Griffe Rouge
Montagne du Feu Noir
Heiligerberg
Bois Mornes
Gobelins des Forêts de l'Araignée Noire
Gobelins de la Nuit de la Lance Sanglante
Le Roc de Fer
Montagne du Tonnerre
Le Rocher Noir
Karak-aux-Huit-Pics
Karaz Grimstock
Karaz-a-Karak
Montagnes du Bord du Monde
Orco
Skaros
Tana Dante
Treblecz
Crâne
Route du Sud
Échelle en mile impérial
0 50 100 150 200 250


Environs de la crypte de Karitamen
Légende
Bois
Bourg
Village
Ruine
Route
Cours d'eau
Montagnes
Frontière
Échelle en Miles Impériaux
0
10
20
30
40
50
Montagnes du Bord du Monde
Vallon de la crypte
Col du Chien Fou
Fatandira
Fatanbad
Vrilfoles
Levrellian
Zenrès
Gobelins de la Lance Sanglante
Haflok
Mirstadt
Orques de la Griffe de Fer
Roc de Fer
(Forteresse orque)
Orques de la Griffe de Fer
Piste de l'Est
La Hurlante


Vallon de la crypte
Abords de la pyramide de Karitamen, le Scarabée de la Mort
Échelle en mètres
0
10
20
30
Vers les Montagnes du Bord du Monde
Trappe donnant sur l'antichambre (6-1)
0-1
0-2
0-3
0-4
0-5
0-5
N
Vers l'entrée (1-1) de la crypte de Karitamen
Créatures
— Ushabti
— Squelette
— Soldat squelette
Zones
0-1 — Temple mortuaire
0-2 — Chaussée
0-3 — Marches
0-4 — Porte d'entrée
0-5 — Fosse nautique


LA PYRAMIDE INVERSÉE
Coupe transversale de la crypte de Karitamen
Porte d'entrée
(0-4)
1ER NIVEAU
2E NIVEAU
3E NIVEAU
4E NIVEAU
Puits du temple mortuaire (0–1)
vers l'antichambre (6–1)
5E NIVEAU
6E NIVEAU
7E NIVEAU
Accès vers le monde souterrain
(7-3)


Vos nuits ne seront plus jamais calmes!
Les Maîtres de la Nuit
144 pages de vampires, sortie septembre 2007
Bibliothèque Interdite, Lire ou périr...
www.bibliothequeinterdite.fr